ESPECIAL
MYSIMS CONSTRUA O SEU PRÓPRIO UNIVERSO NESTE JOGAÇO DA EA

ESTRATÉGIA
FINAL FANTASY VI ROTEIRO PARA VOCÊ COMPLETAR ESTE GRANDE RPG NO GBA





Nintendo® World

COM O MELHOR DA NINTENDO POWER
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

MARIO PARTY 8
MAIS DE 80 JOGOS PARA VOCÊ FAZER A FESTA NO Wii

POKÉMON DIAMOND & PEARL
ENTREVISTA COM OS CRIADORES E NOVIDADES IMPERDÍVEIS



REVIEWS: SONIC AND THE SECRET RINGS (Wii) • PRINCE OF PERSIA (Wii) • COOKING MAMA (Wii) • SSX BLUR (Wii) • CUSTOM ROBO (DS) • SPECTROBES (DS)



PROMOÇÃO

Concorra a um game "Piratas do Caribe: No Fim do Mundo"

O mais novo lançamento da Disney Interactive Studios



Crie uma frase bem criativa e com até 20 palavras com o tema:

O que você faria para salvar o pirata Jack Sparrow das garras do monstro Kraken?

A Nintendo World, em parceria com a Disney Interactive Studios vai premiar as seis (06) frases mais criativas com o game "Piratas do Caribe: No Fim do Mundo"

O QUE ESTÁ VALENDO?

- **3 jogos Pirates of the Caribbean: At World's End para Wii**
- **3 jogos Pirates of the Caribbean: At World's End para Nintendo DS**

COMO PARTICIPAR?

- **Basta preencher correta e completamente o cupom na página da promoção**
- **A data limite para o envio é dia 10 de junho de 2007**
- **O resultado será publicado na revista Nintendo World 105 e no site www.nintendoworld.com.br.**

Leia atentamente o regulamento

1. A promoção "Piratas do Caribe: No Fim do Mundo" é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 01/05/2007 a 10/06/2007; **2.** Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes; **3.** Para participar da promoção, o participante deve preencher correta e completamente os campos do cupom na revista; **4.** Cada pessoa poderá enviar quantos cupons quiser, vale tirar xerox; **5.** Os cupons devem ser enviados até o dia 10/06/2007, valendo a data de entrada no sistema como comprovante; **6.** Os vencedores serão escolhidos entre todos os cupons recebidos dentro do prazo e serão avaliados pelos quesitos de criatividade. Não é sorteio. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final; **7.** Os vencedores serão premiados conforme segue: a) Os três primeiros colocados receberão o jogo Pirates of the Caribbean: At World's End para Wii e os 3 vencedores seguintes receberão a o game Pirates of the Caribbean: At World's End para Nintendo DS; **8.** Os prêmio são pessoais, intransferíveis e não poderão ser substituídos; **9.** O resultado será publicado na revista Nintendo World 105 e no site www.nintendoworld.com.br; **10.** A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 dias para entrega dos prêmios a partir da divulgação dos vencedores; **11.** Após a divulgação do resultado, não havendo resposta de algum vencedor, o seu direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias; **12.** Os leitores participantes da promoção "Piratas do Caribe: No Fim do Mundo" declaram-se automaticamente cientes de que estão cedendo os direitos de uso sobre seu nome e imagem, bem como de seu material inscrito na promoção, para: a) Divulgação do resultado; b) Eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação; Isso em caráter exclusivamente divulgatório, sem vínculo empregatício e por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa quaisquer ônus e indenizações; **13.** A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

Nome completo: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: __________ Estado: __________

CEP: __________ Telefone: __________

E-mail: __________ Data de nascimento: __________

É assinante?

☐EGM Brasil ☐EGM PC ☐SDP ☐Nintendo World ☐Nenhuma

O que você faria para salvar o pirata Jack Sparrow das garras do monstro Kraken?

____

Futuro Comunicação
Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho - São Paulo / SP - CEP: 05437-000



EDIÇÃO 104 • MAIO DE 2007

ÍNDICE



06
Brincar com Mario, Luigi, Donkey Kong e toda a trupe da Nintendo sempre foi um passatempo incrível.

30
Já imaginou jogar *Super Mario World* sem a música de Koji Kondo?



72
Detone em um dos últimos grandes games do Game Boy Advance.

Nosso critério de avaliação



10



8,0 - 9,5



7,0 - 7,5

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

• GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.

• JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

• SOM: trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.

• DIVERSÃO: análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.

• REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!





As mídias virgens NIPPONIC® gravam dados, áudio e vídeo com mais segurança, tecnologia e qualidade, porque são da Videolar. Líder em multimídia na América Latina, produz anualmente mais de 400 milhões de CDs e DVDs virgens e gravados, como produções da Fox Film do Brasil, The Walt Disney Company, Paramount Pictures e Warner Music. Isso mesmo: a fabricante da NIPPONIC® é a mesma dos principais títulos de Hollywood e produtoras musicais.
Então, já sabe: para gravar na melhor forma, NIPPONIC®, da Videolar.

VIDEOLAR
Mídias na melhor forma.

> CD-R > CD-RW > DVD-R > DVD-RW >





O FENÔMENO MARIO PARTY

FESTA DAS BOAS, FORA DO APÊ!

Como podemos identificar que uma série é um fenômeno no mundo dos games? Talvez medindo sua popularidade entre os jogadores ou testando se ele tem bala para aguentar algumas continuações sem se perder em sua própria fórmula. O jogo de tabuleiro do bigodudo é uma prova valiosa de que para se tornar um fenômeno não basta ser um game carregado de potencial gráfico, é preciso se reinventar a cada novo episódio, mas sem sair da linha.

— Equipe Nintendo World



O berço da obra

Mario Party nasceu no saudoso Nintendo 64 e garantiu a diversão nas tardes entediantes e finais de semana destinados a um bom e saudável multiplayer. Foi tudo isso no N64 (com seus três títulos), no Game Cube (e os últimos quatro títulos), no GBA e até no Arcade (como você verá nesta matéria).
O segredo? Sem dúvida é o compromisso da Nintendo em não desapontar os fãs, trazendo a cada nova edição minigames e desafios originais.
E é por isso e muitas outras coisinhas que você verá adiante que o oitavo título da franquia (no Wii) tem tudo para não desapontar em nenhum aspecto e mais uma vez inovar em sua fórmula.

Mario Party? Que é isso?

A essa altura é difícil encontrar alguém que nunca tenha ouvido falar em *Mario Party*, mas para aqueles que estão um pouco enferrujados, a NW vai dar uma pequena ajuda. Para entender melhor, pense em um jogo de tabuleiro (como o Banco Imobiliário, lembra?) onde os jogadores, ao invés de usarem pinos comuns, jogam com personagens da Big N, buscando as estrelas secretas na partida.
Para conseguir tais estrelas, tudo que você precisa fazer é comprá-las com moedas que ganha nos vários minigames que disputa, ou ainda pagar o personagem certo para roubar uma estrela de alguém, ou ainda ser presenteado no final da partida por ter caído mais vezes nas casas especiais do tabuleiro – e o pilar de sustentação é justamente esses minigames viciantes que a Nintendo inventa e recria. Separados em desafios para um jogador apenas, um contra outro, um contra outros três, dois contra dois ou cada um por si, a diversão acontece de forma genial, espontânea e inteligente.
Os vários espaços do tabuleiro dividem-se em cores distintas e tipos específicos, cada qual levando você para um tipo de desafio, recompensa ou frustração. Tudo depende da sua sorte nos dados e habilidade no controller.

A oitava maravilha

A Nintendo não admite, mas está fazendo de tudo para que o oitavo game da franquia eleve a série a um patamar acima, graças aos controllers do Wii e suas funções exclusivas. A trama de *Mario Party 8* – que na real nem é lá o mais importante – acontece em um parque de diversões. A convite de um tal McBallyhoo, Mario, Luigi e sua turma vão passar o dia no local. Como de praxe, Bowser, que nunca recebe convite nenhum, resolve atormentar a todos, causando assim um novo tumulto e transtorno para os irmãos encanadores e seus amigos. Ao todo serão 14 personagens diferentes: Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Daisy, Waluigi, Toad, Boo, Toadette, Birdo, Dry Bones (todos que já participaram em edições passadas da série) e os novatos Hammer Bro e Blooper. Bowser e Donkey Kong também estarão presentes (participando apenas com seus tabuleiros), assim como nosso amigo Shy Guy, que será o vendedor das Candy Shops. Os personagens agora terão um símbolo de exclamação (desenhado no formato do Wii Remote) em sua cabeça indicando que é seu turno na partida. Sobre os Miis, não temos uma confirmação se eles estarão disponíveis no jogo. Tudo que sabemos é que os Miis do seu Mii Channel aparecerão no fundo de tela em muitos minigames.

O visual promete, a começar pela câmera mais dinâmica e amigável ao cenário, uma vez que você terá um controle de zoom bem mais preciso e minigames mais ousados.

Diversão garantida

O número de minigames é o mais expressivo da série: 100 no total. E o melhor, todos usarão os recursos do Wii Remote. Doze modos de jogo distintos marcarão presença. *Mario Party 8* também terá quatro minigames "infused" nos tabuleiros. Serão minigames fixos dos tabuleiros que marcarão o recorde de cada participante. Por exemplo, em Table Menace, você terá a chance de disputar o bom e saudável tênis de mesa (esperamos que seja bem melhor que o pingue-pongue de *Wii Play*). Você usará os sensores de movimentos nas corridas em rios, para empurrar pedaços de estátua, pilotar carros, karts e até bancar o equilibrista em uma corda. Usando o pointer, teremos desafios como acertar os Boos na casa mal assombrada, selecionar os ingredientes corretos para fazer um bolo ou escolher a resposta correta em objetivos de pergunta. Se não bastasse, teremos minigames que farão uso dos botões do Wii Remote, exigindo que pulemos de buracos, plataformas e até alcancemos locais altos em alguns desafios. Alguns minigames já foram revelados. Eis a lista:

Colored Ball: cada jogador fica em um barco. Do alto, caem bolas roxas e verdes que precisam ser direcionadas para tubos específicos.

Flag Raise: o Wii Remote se transforma em uma manivela que precisa ser girada para estender uma bandeira.

Jet Ski: o Wii Remote precisa ser segurado como uma direção, que controla seu jet ski em uma corrida em alto mar.

Shooting Gallery: cabe a você e aos outros jogadores acertarem o maior número possível de alvos na tela.



Blazing Lassos: o Wii Remote passa a ser uma corda, usada para laçar o maior número de barris possível.

Shake it Up: agite o Wii Remote como se fosse uma latinha de refrigerante para espirrar a maior quantidade de líquido.

Punch a Bunch: empurre o Wii Remote e tente destruir a estátua do Bowser.

Grabbin'Gold: disponível para o modo "três contra um". Mova o Wii Remote como se fosse uma alavanca de Arcade e tente acertar a bolinha no cesto.

Breakneck Building: seu controller se transforma em diversas ferramentas que você usará para martelar, parafusar e até pintar em algumas ocasiões.

Escolha o seu terreno

Ao todo, serão seis tabuleiros exclusivos do game. Como de praxe, todos receberão uma série de novidades:

DK's Treetop Temple: os jogadores se movem ao redor do tabuleiro até conseguir chegar ao espaço que contém a estrela (que fica em frente ao Donkey). Pagando 20 moedas ao gorilão, você leva o prêmio.

Goomba's Booty Boardwalk: lembrará muito a fase Koopa's Seaside Soiree (de *Mario Party 4*). Todo visual será tematizado em uma praia.

King Boo's Haunted Hideaway: semelhante à fase Horror Land (de *Mario Party 2*), esta será a fase mal-assombrada do jogo, toda no escuro e cheia de armadilhas para atrapalhar os jogadores.



Koopa's Tycoon Town: baseado em um hotel de luxo, este tabuleiro terá também um formato do clássico Monopoly (aquele que a Nintendo licenciou e lançou nos EUA como jogo de tabuleiro de verdade).

Bowser's Warped Vortex: este será o tabuleiro oficial do Bowser. Tudo que sabemos que mais uma vez, este será o tabuleiro onde os jogadores poderão roubar moedas dos outros.

Shy Guys Mystery Train: um trem misterioso demais, até para nós. (duh!)

Aceita um doce?

Uma das novidades mais interessantes de *Mario Party 8* serão os Candy Powerups. Semelhantes aos Orbs de *MP6* e *MP7*, este novo recurso confere aos personagens poderes e habilidades extras. A diferença é que ele literalmente transforma seu personagem em algum objeto específico. Dos doces, dois tipos darão mais dados para uma mesma jogada, outros transformarão seu personagem para garantir pontos extra, turnos a mais e sabotar os oponentes. Por exemplo, você pode se transformar em um helicóptero e voar sobre as armadilhas do tabuleiro ou virar um vampiro e roubar moedas dos oponentes.





Springo Candy: usando esse doce, você pula pelos espaços do tabuleiro até chegar onde está seu oponente.

Bowlo Candy: use um destes e seus oponentes se transformarão em bolas gigantes e perderão algumas moedas (que cairão em seu cofre, obviamente).

Fazendo as contas!

Determinar a quantidade exata de minigames é uma tarefa cruel que exigiu bastante trabalho, mas que foi recompensada no final das contas por números bonitos, como os dos 470 minigames, ou dos 45 tabuleiros com seus mistérios e todos os 19 personagens selecionáveis.





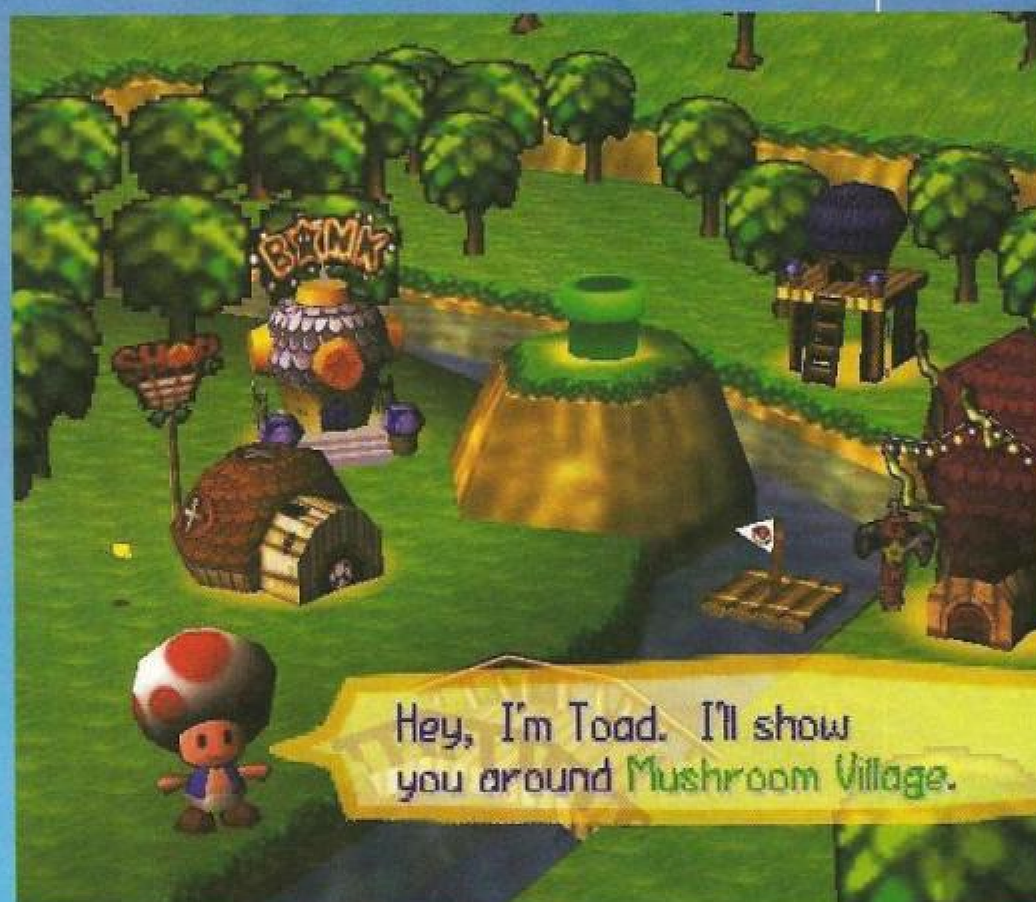
Mario Party 4 marca a última aparição de Donkey Kong como personagem selecionável na série. Todos os games seguintes trouxeram o macacão em um espaço exclusivo no tabuleiro.

MARIO PARTY

Plataforma: Nintendo 64
Lançamento: 1998

Hoje olhamos para o primeiro Mario Party como um game simples e sem muitas opções. Mas a verdade é que o primeiro título da franquia ainda é aclamado como um dos melhores. Seja pelos seus 50 minigames (separados para quatro jogadores disputarem, três contra um, um contra um ou simplesmente você contra três CPUs), seja pela genialidade e por aproveitar o poder gráfico do Nintendo 64 (sim, apesar de não existir sensor de movimento na época, ninguém nega a importância e grandiosidade que foi o direcional analógico e o Rumble Pak para o controller).





MARIO PARTY 2

Plataforma: Nintendo 64
Lançamento: 1999



Três novos espaços foram adicionados: Battle Space, Item Space e Bank Space. No Battle Space, tínhamos minigames que exigem uma disputa direta entre os participantes. No Item Space, uma série de minigames específicos do tabuleiro surgia na disputa. Por fim, Bank Space era o local onde, caso você parasse, deveria entregar todas suas moedas ao banco e, caso apenas passasse, conseguia coletar cinco moedas.
Além disso, 43 novos minigames foram incluídos no jogo (sendo que ainda temos muitos do primeiro título, totalizando 64) e sete novos tabuleiros divididos em temas específicos (Space Land, Western Land, Horror Land e Mystery Land).

O suposto modo Game Guy, incluso na terceira edição da franquia, foi digno de causar a ira entre os fãs da série que, de tanto reclamarem com a Nintendo, conseguiram com que as versões subsequentes não mais tivessem este modo de jogo.



Mario Party 3

Plataforma: Nintendo 64
Lançamento: 2000





Desafio era o que não faltava nos 70 minigames disponíveis. Foram muitas as novidades de *Mario Party 3*. A maior delas fica para a inclusão de dois novos personagens: Waluigi e a Princesa Daisy. Se não bastasse, o game ainda contava com tabuleiros duplos, em que cada jogador trilha seu próprio caminho, mas persegue seu oponente com um personagem NPC no tabuleiro alheio. Outra novidade trata-se do Story Mode, no qual os jogadores podiam desafiar três oponentes controlados pelo computador e deviam coletar as medalhas de cada tabuleiro a fim de completar a Millennium Star. O Duel Games trouxe a opção de jogar minigames 2 vs. 2, em que a dupla deveria mostrar sua superioridade nos mais diversos desafios. Além disso, um novo tipo de espaço (o Game Guy) no tabuleiro exigia de quem parasse nele uma aposta no valor de todas as suas moedas em um único e desafiador minigame. Ganhando o desafio, seu número de moedas era duplicado, enquanto que perdendo o desafio, só lhe restava o bolso vazio.

Mario, Luigi, Peach e Yoshi são os únicos personagens que aparecem em todos os games da franquia *Mario Party*.



Plataforma: GameCube
Lançamento: 2002

Sendo o primeiro título da franquia para o GameCube, era de se esperar que fosse no mínimo surpreendente. E assim foi. A quarta festa de Mario e sua turma teve 50 minigames e cinco tabuleiros novos. Como novidade principal, cada tabuleiro do game agora era comandado por um personagem. Por falar em personagem, a lista final de disponíveis ganhava outros seis participantes (Toad, Koopa, Shy Guy, Boo, Koopa Kid e Bowser) que só podiam ser usados na fase Beach Volley Folley. Entre a lista de NPCs, tínhamos Thwomp e Whomp, Klepto, Dolphin, Goomba, Lakitu, e Star, além dos novatos Genie of the Lamp e Ztar.



Desta vez, o espaço que reservada a estrela passava a se localizar randomicamente no tabuleiro. Além disso, os Battle Games permitia que os participantes apostassem um número variado de moedas (entre 5 e 50). Por fim, foi em *MP4* que tivemos a inclusão dos Bowser Games, desafios mais elaborados e, lógico, injustos.

Os cogumelos Mini e Mega da série Mario Party também são utilizados em New Super Mario Bros. para Nintendo DS.



Plataforma: GameCube
Lançamento: 2003



Para adiantar o andamento do jogo no modo single player, a novidade foi permitir que todos os Koopa Kids se movessem ao mesmo tempo, exigindo mais astúcia do jogador que passava a se preocupar com todos os oponentes ao mesmo tempo. Outra novidade em *Mario Party 5* foi a inclusão do Super Duel Mode. Aqui, cada participante pode comprar peças de um veículo com seus pontos acumulados nos minigames. O resultado é visto em minigames nos quais obrigatoriamente você deve usar estes veículos, ou seja, quanto mais equipado, melhor seu desempenho.
Toad, Boo e Koopa Kid finalmente entram no time de personagens selecionáveis no game. Sem falar em Star Spirit, Bowser, Red Koopa Kid, Green Koopa Kid e Blue Koopa Kid que marcam presença como NPCs do game. Por fim, o macacão Donkey deixa o posto de personagem jogável e passa a assumir um espaço exclusivo no tabuleiro. Local onde os jogadores ganham moedas ao passarem ou disputam um minigame de coletar bananas e trocá-las por moedas caso parem. O resultado é um jogo com 70 novos minigames prontos para desafiar até o mais sábio dos jogadores de *Mario Party*.



MP4 foi o último game da franquia em que as estrelas podiam ser encontradas dentro de blocos secretos.









MARIO PARTY 6

Plataforma: GameCube
Lançamento: 2004



MP6 foi o que deu o salto mais gritante na série. Com 80 minigames novos e a presença de Toadette como personagem selecionável, eis aqui um dos melhores da franquia.

Ainda assim ninguém duvida de que sua novidade mais impressionante foi a inclusão de minigames que usavam o microfone do GameCube (que acompanhava o game). Com o microfone, os jogadores podiam dar ordens aos personagens, tornando a experiência de jogo e desafio final mais intensos. O modo Speak Up tratava-se de um quiz para até quatro jogadores. As categorias eram Picture, Counting, Memory, Number e Variety. E em cada uma dessas categorias, desafios que utilizavam o microfone. Outro destaque era o modo Story, agora com um enredo mais elaborado em que o Sol (Brighton) e a Lua (Twila) competem para ver quem é o mais popular. Cabe ao nosso amigo Mario e sua turma coletarem o maior número de estrelas para provar quem é o bam bam bam da fama.

A adição do Sol e da Lua ao game trouxe também a variação de clima. Determinados minigames e personagens só ficavam disponíveis em um horário específico.

Outra novidade eram as Orbs, artefatos que podiam ser coletados ou comprados e permitiam uma série de possibilidades ao jogador. Tais como roubar moedas dos oponentes, diminuir o desempenho do inimigo no tabuleiro ou obter estrelas com mais facilidade. Para terminar, tínhamos também o Solo Mode, opção exclusiva para um jogador, que devia enfrentar sozinho o tabuleiro e seus minigames para, no final, disputar o raríssimo espaço chamado Mini-Game.

MP4 foi também o primeiro game da série em que a voz de Yoshi estava correta. Em todos os games anteriores, a voz do dinossaurinho foi alterada com propósitos desconhecidos.



MARIO PARTY 7

Plataforma: GameCube
Lançamento: 2005

A história de *MP7* começa com Toadsworth convidando Mario e seus amigos para um cruzeiro ao redor do mundo. Como era previsto, Bowser não é chamado para a festa e, como vingança, resolve atormentar o passeio da garotada lançando assim novos desafios em novos tabuleiros, totalizando colossais 86 minigames. Desta vez, para conseguir a estrela em cada tabuleiro, era preciso cumprir tarefas distintas. Na fase Neon Heights, você precisa pegar certo número de moedas para abrir o baú que revela a estrela.

Na lista de personagens, temos a adição de Birdo e Dry Bones como selecionáveis. Porém, a novidade mais significativa do game fica para a opção em que até oito jogadores disputam simultaneamente. Disponível nos modos Party Cruise e Deluxe Cruise, os minigames para que esta festa rolasse dividia os jogadores em duplas que obrigatoriamente dividiam um dos quatro controllers do console. Nesta divisão, um jogador usava o botão L e a alavanca analógica, enquanto que o outro usava o botão R e o C-Stick. Além disso, tivemos mudanças importantes no modo Solo Cruise: o jogador compete diretamente com outro personagem (seja controlado pela CPU ou humano) com o objetivo de completar uma série de tarefas no tabuleiro antes que o outro o faça. As tarefas variavam entre coletar estrelas, conseguir um número específico de moedas em um espaço entre outras. Aquele que conseguisse completar os seis tabuleiros vencia o game. Donkey Kong e Bowser agora têm minigames específicos. Para DK, cabe aos jogadores derrotá-lo e coletar as moedas e a estrela do gorila. Com o Bowser, basta encontrar a chave secreta antes do tempo acabar e o vilão roubar suas moedas. Mas estas não eram as únicas novidades de *MP7*. Confira mais novidades:

Bowser time: Neste desafio, a cada cinco turnos, os jogadores recebem a visita de Bowser na arena que, após lhes propor um de seus minigames, complica a vida dos perdedores com uma série de traquitanas, como troca de moedas, destruindo sua própria construção, vendendo itens raros a preços medíocres para outros jogadores entre outros.

Single-Player Mic Minigame: cada jogador escolhe um tipo de fruta para ficar escondida. Aquele que conseguir 99 moedas tem a chance de dobrar sua pontuação caso acerte a fruta escondida.

Seis novos tabuleiros surgem em *O* . E o melhor, cinco são inspirados em locais reais. Confira:

Grand Canal – Inspirado em Veneza (Itália).
Pagoda Peak – Inspirado na China e suas muralhas.
Pyramid Park – Inspirado nas pirâmides do Egito.
Neon Heights – Inspirado em Hollywood (EUA).
Windmillville – Inspirado nas paisagens da Holanda.
Bowser's Enchanted Inferno – Inspirado em todas as fases de Bowser na franquia Mario.





Plataforma: Game Boy Advance (e-Reader)
Lançamento: 2003

Muitos desconhecem, mas em 2003 a Nintendo chegou a lançar um card game da franquia *Mario Party*. O jogo consistia a cada jogador (que possuiu um deck de 64 cards) disputarem as estrelas secretas. Alguns destes cards traziam uma tarja na lateral (como um código de barras) que podiam ser lidos pelo e-Reader do GBA. Fazendo isso, você habilitava rápidos minigames (todos para o modo single player) semelhantes aos conhecidos na série.



Plataforma: Game Boy Advance
Lançamento: 2005



O primeiro (e até então único) game da franquia para um portátil, foge completamente da proposta multiplayer da série. O foco passa a ser o modo Shroom City, uma cidade gigante em forma de tabuleiro onde Bowser toca suas maldades. Cabe a você, na pele de Mario, Luigi, Peach ou Yoshi, vencer todos os minigames deste tabuleiro, completar outros desafios (coletando as estrelas) e ajudar as pessoas da cidade. Além deste, outros dois modos de jogo podem ser habilitados: Party Land coloca você contra um amigo (via Game Link) disputando uma série de minigames. Enquanto que o Challenge Land testa suas habilidades colocando todos os minigames do jogo em dificuldade elevada para que você conquiste moedas e habilite extras secretos.

Mario Party Arcade?

Você pode não acreditar (e nem nós aqui da NW acreditamos quando descobrimos), mas em 2004 foi lançado no Japão. *Super Mario Fushigi no Korokoro Party* era uma máquina produzida pela Capcom (mas com o jogo feito pela própria Hudson Soft) que pesava mais de uma tonelada e tinha um formato de hexágono. Ela permitia que até seis jogadores disputassem uma série de minigames variados. O mais legal é que o Arcade misturava objetos reais com imagens na tela, criando assim uma interatividade maior em cada minigame. Pena que nunca veremos uma preciosidade dessas no Brasil.

O seu espaço no tabuleiro

A cada novo *Mario Party*, novos espaços surgem nos tabuleiros. Muitos aparecem em todas edições da série, enquanto outros são exclusivos de uma única versão.

Azul: adiciona 3 moedas. (6 durante as últimas 5 voltas).
Vermelho: reduz 3 moedas. (6 durante as últimas 5 voltas).
?: algum evento especial (desafio) acontecerá na rodada.
!: alguém estará roubando moedas ou estrelas. Pode também ser um comércio das moedas ou das estrelas.
Bowser: eventos variados, como Bowser Revolution (todo inventário é dividido uniformemente entre os jogadores) e Coins for Bowser (o jogador que ativou o espaço perde moedas).
Warp: Você pode se teleportar para o espaço de um oponente.
Cogumelo: duas caixas aparecem. Você escolhe uma delas, que pode conter um Mini ou Mega Mushroom.
Fortuna: você disputa um game semelhante ao pinball e tem a chance de coletar moedas e estrelas dos oponentes.
Orb Hut: Local para você comprar Orbs variadas.
Personagem: você ganha uma Orb ou cinco moedas.
Koopa Kid: participa de um evento especial do Koopa Kid.
Bowser: participa de um evento especial do Bowser.
DK: participa de um evento especial do Donkey Kong.
Duel: disputa os minigames do Duel Mode.
Mic: são os espaços com minigames que usam o microfone (somente em *MP6*).
Item: minigames específicos do tabuleiro aparecem para desafiar um ou mais jogadores.
Bank: caso você pare, deve entregar todas suas moedas ao banco. E caso passe, coleta cinco moedas.
Battle: (em cor verde com um trovão) compreende os minigames para quatro participantes.



Os concorrentes de Mario Party

A lista dos games que tentaram (mas falharam) criar minigames para multiplayer merece um pequeno destaque. Confira abaixo o nome de cada uma destas pérolas que nos deixa cada dia com mais orgulho da originalidade de *Mario Party*. Antes de comprar, peça para experimentar:

Shrek SuperSlam (GBA, GameCube, Nintendo DS)
Disney's Party (GBA, GameCube)
South Park: Chef's Luv Shack (Nintendo 64)
The Bible Game (Game Boy Advance)

Personagem	MP	MP2	MP 3	MP 4	MP 5	MP 6	MP 7	MP 8	MP Advance
Mario	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Luigi	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Peach	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Yoshi	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Wario	○	○	○	○	○	○	○	○	×
Daisy	×	×	○[1]	○	○	○	○	○	×
Waluigi	×	×	○[1]	○	○	○	○	○	×
Toad	×	×	×	×[2]	○[3]	○	○	○	×
Boo	×	×	×	×[2]	○[3]	○	○	○	×
Toadette	×	×	×	×	×	○[5]	○	○	×
Birdo	×	×	×	×	×	×	○[6]	○	×
Dry Bones	×	×	×	×	×	×	○[6]	○	×
Hammer Bro.	×	×	×	×	×	×	×	○	×
Blooper	×	×	×	×	×	×	×	○	×
Donkey Kong	○	○	○	○	×[4]	×	×	×	×
Koopa Kid/ Mini Bowser	×	×	×	×[2]	○[3]	○	×	×	×
Koopa Troopa	×	×	×	×[2]	×	×	×	×	×
Shy Guy	×	×	×	×[2]	×	×	×	×	×
Bowser	×	×	×	×[2]	×	×	×	×	×

OBS:

1. Não disponível no Story Mode
2. Disponível apenas em Beach Volley Folley
3. Não disponível no Story Mode ou Card Party
4. Disponível apenas no Super Duel Mode
5. Habilita do Star Bank
6. Consiga um número específico de pontos

Até Mario Party 3, todos os tabuleiros eram pré-renderizados em função das limitações do hardware do N64. A partir do quarto game, a Nintendo conseguiu mostrar seu verdadeiro potencial (graças ao Game Cube) e desenvolver tabuleiros totalmente 3D, dando mais dinamismo e beleza à série.

Correio N

Mudanças bem-vindas!



Que a Nintendo é mestre em guardar segredo, todo mundo sabe. O que talvez você não saiba é que o mistério não é destinado só aos jogadores habituais. Os parceiros da Big N também sofrem com os tais segredos sempre muito bem guardados. Lembro-me até hoje de uma frase de e-mail, trocado com um dos executivos da empresa: "...as ações no México vão bem, depois começaremos a fazer algo no Brasil". Mesmo sendo parceiros de longa data – já são quase nove anos –, ninguém comentou nada, pelo menos até o dia do fechamento desta edição. Sinceramente não sei se o tal e-mail estava se referindo a isso, mas o fato é que finalmente teremos uma assistência técnica oficial da Nintendo no país, algo que não acontecia desde que a Gradiente deixou de ser a "Nintendo Brasil". Isso não indica que a Nintendo voltará a ser representada aqui por alguma empresa (pelo menos por enquanto), mas sem dúvida é um bom começo para que isso aconteça. As mudanças acontecerão muito em breve. Os consoles terão um certificado de garantia válido, que vai acabar com o sofrimento de quem precisa consertar seus aparelhos por aqui. Essas e outras mudanças refletem também na sua Nintendo World, que já nesta edição traz mais conteúdo de qualidade, matérias mais modernas e focadas, para quem cresceu jogando Nintendo e entende que a coisa é séria. Vou me despedindo por aqui, mas aviso: tenho mais notícias que serão muito bem-vindas, mas novamente terei que fazer como a Nintendo e só revelar na hora certa, na próxima edição ou no site.

Boa leitura!!

Ronaldo Carlini Testa
Editor

Mantenha Distância

Gostaria de saber se a conexão Wi-Fi alcança mais de 30 metros – tem muita gente que fala isso. Existe algum jeito de aumentar a distância para eu poder jogar o meu Nintendo DS online de onde eu quiser?

Tiago Alves
Por e-mail

Trinta metros, Tiago? Quem disso isso deve morar numa quarta dimensão. O alcance da conexão varia de acordo com alguns fatores: qualidade da rede, distância do DS até o roteador e influência da arquitetura da casa, por exemplo. O alcance geralmente fica entre 10 e 15 metros, embora alguns malucos já tenham adaptado antenas no DS para melhorar o alcance, sem muito sucesso. É uma experiência que, claro, não recomendamos.





Cartão SD (Sem Dormir)

Estou precisando solucionar uma dúvida que me vem tirando muitas noites de sono desde o lançamento do Nintendo Wii. Qual é a utilidade dos cartões SD? Eles são usados para salvar o progresso dos jogos? Se não, para que servem? Qual quantidade de memória você me recomendaria? Agradeço desde já.

Diego Cilio de Souza
Por e-mail

É hora de gastar melhor suas noites de sono, Diego (nem que seja dormindo). Saiba que o cartão SD (Secure Digital) vai salvar sua vida. Ele pode ser usado no Wii para carregar fotos e guardar cópias de jogos comprados pelo Virtual Console e savegames (mas nunca salvar em tempo real). Serve também para você colocar suas músicas no formato MP3, que alguns games (como *Excite Truck*) tocam durante a partida. Fique atento: os jogos comprados no Virtual Console só podem ser utilizados no próprio Wii em que foram comprados (nada de mandar aquele *Sonic* para os amigos), e para habilitar o backup de jogos salvos, é necessário fazer uma atualização online (então você precisa de conexão). Os cartões SD podem ser encontrados com até 8 GB de capacidade, mas eu diria que 512 MB já está um bom começo.

Smash DS Bros. Ltda.

A edição com *Final Fantasy III* (Nintendo World 103) na capa está sensacional. Gostaria muito que na próxima edição viesse o detonado de *Diamond & Pearl*. Bom, a minha dúvida é se a Nintendo irá lançar *Super Smash Bros.* para o DS, pois desde que comprei o meu DS Lite estou louco para jogar *Smash Bros.* – deve ser ótimo para jogar partidas versus no multiplayer via wireless. O jogo já é insano, contra gente de



A sua Nintendo World está passando por algumas reformulações e agora estará nas bancas de dois em dois meses. Estamos esquentando as turbinas para quando acontecer a grande invasão do Wii, já em 2007. Aguarde grandes novidades!

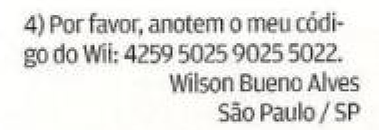
qualquer parte do mundo, então, seria o absurdo da insanidade de tão bom.

Wagner O. Cabral
Rio de Janeiro / RJ

Sugestão de estratégia anotada, mas espere pelo super-ultra-master especial (que muito em breve estará nas bancas de todo o Brasil) com tudo sobre todos os Pokémon. Já *Smash Bros.* no DS já é uma lenda, Wagner. Uma daquelas lendas que podem ou não se tornar realidade. A Nintendo ainda não se pronunciou a respeito, mas já tem dono de DS imaginando e escrevendo em fóruns como seria a adaptação dos controles para o portátil polivalente. Enquanto isso, visite http://www.smashwiki.com, onde você encontra tudo sobre a série *Smash Bros.*




Vestibular do Leitor Nintendo
1) Os Wii points em cartão serão vendidos aqui no Brasil? Onde?
2) A revista Nintendo World será sempre bimestral ou só por um tempo?
3) Eu bati o recorde do Testa no Batting Practice de *Wii Sports*: 25 pontos.


4) Por favor, anotem o meu código do Wii: 4259 5025 9025 5022.

Wilson Bueno Alves
São Paulo / SP

1) Oficialmente, não. Você pode encontrar cartões em importadoras ou em sites de leilão. Mas também pode comprar os créditos via cartão de crédito internacional, o que facilita o processo – o problema é que você não vai ter um cartão de plástico com o logotipo do Wii para dar para o sobrinho.

2) Em mais de 100 edições, aprendemos uma lição, sr. Bueno: jamais diga "para sempre". Tomara que seja só por um tempo, afinal, responder às cartas de dois em dois meses é muito chato.

3) Parabéns. Mas quantidade não é qualidade. Com todo respeito, as tacadas do Testa foram 120% mais certeiras que as suas, e puderam ser ouvidas num raio de 18 km – foi quando desabaram algumas árvores aqui por perto. Dá uma olhada nos novos recordes lá na comunidade.

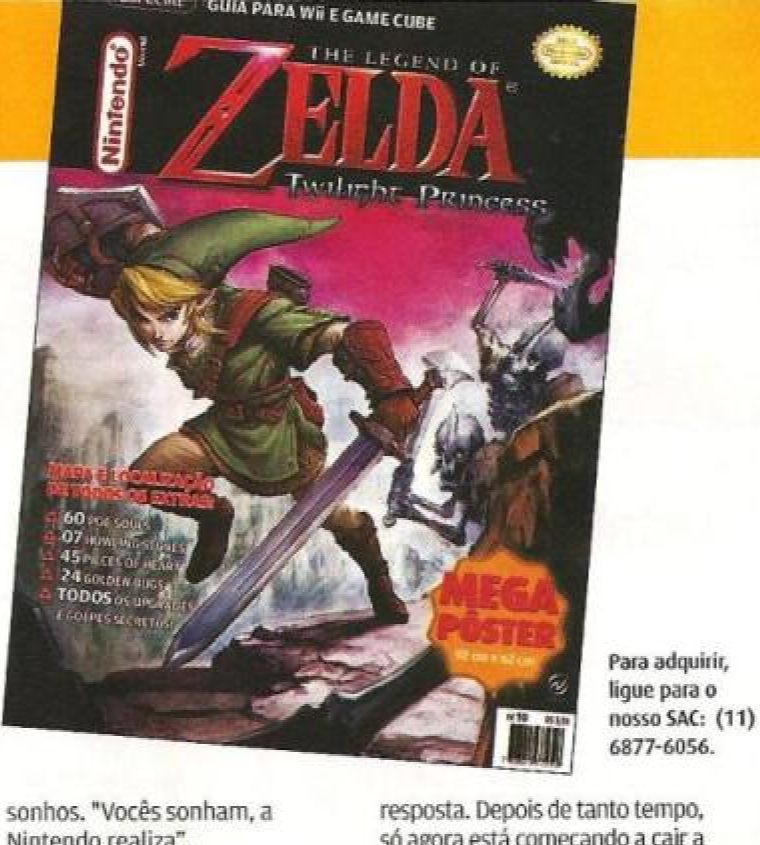
4) Friend code anotado, amigo. Podemos ligar a cobrar, altas horas da madrugada?

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho – São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331

A Máquina dos Sonhos
Durante minha vida toda, eu tive sonhos, e sempre contei com uma amiga para realizá-los. Quando tinha sete anos, queria ser um herói ou simplesmente alguém importante – foi quando descobri *Super Mario World*. Aos 11 anos, queria ser um agente secreto – foi quando descobri *GoldenEye 007*. Aos 13, queria capturar o Mew – foi quando descobri a Nintendo World e, mais uma vez, realizei o meu sonho.
No ano passado, sonhei poder ver uma luta entre os desenhos mais fortes do mundo – foi aí que descobri *Jump Super Stars*... e, sim, como um raio que cai várias vezes no mesmo lugar, eu realizei mais um sonho.
Hoje só tenho a agradecer à Nintendo, que não é apenas uma empresa de videogames, mas uma máquina de realizar sonhos. "Vocês sonham, a Nintendo realiza".

Carlos Sergio Sales
Manaus / AM

E aí, Carlos? Pode apostar que não são apenas os seus sonhos que se tornam realidade desde que a Nintendo faz o que faz. O engraçado é que sonhamos acordados e, mesmo quando essas esperanças se concretizam, ficamos surpresos. Só resta torcer para que os fãs não parem de sonhar, senão a Big N não vai ter mais nada para criar. E também espero que a Nintendo realize apenas nossos sonhos: no meu pesadelo de ontem, tinham cancelado a produção de Wii e enterrado todos os *Zelda* num deserto mexicano. Vê se pode?



Para adquirir, ligue para o nosso SAC: (11) 6877-6056.

Sem trava de Região
Eu ficaria muito grato se vocês pudessem me informar se a bendita Nintendo World especial Zelda vai chegar aos lugares fora do circuito gamístico nacional. Moro em uma cidade distante da de vocês, acompanho a revista, me interessei pela edição especial e me sinto extremamente desrespeitado com o descaso que estão demonstrando.
No site Herói, consta que a revista foi lançada na primeira semana de fevereiro. Aqui ainda não chegou em nenhuma banca (sou de uma "grande" cidade do Centro-Oeste), e a nova Nintendo World já chegou. Toda vez fico me fazendo de palhaço procurando desesperadamente por essa revista e todo dia tenho que ouvir um "não chegou ainda" como resposta. Depois de tanto tempo, só agora está começando a cair a ficha de que é bem provável que não chegue. Devo ser um palhaço mesmo, sem querer desrespeitar os profissionais da área.
Se ao menos houvesse uma nota dizendo: "Já que nossas publicações não vendem bem no resto do Brasil, a edição especial só será lançada nas cidades mais cult do país", teria sido bem menos pior [sic], mas nem a isso se deram o trabalho de fazer.

Thiago Costa
Por e-mail

Como diriam os distribuidores de revistas, Thiago, "vamos por partes". Não está nos planos de nenhuma revista do mundo o item "proibir leitores de determinados estados de comprar as edições". Afinal, ninguém faz uma revista para não ser lida. Nós queremos ser lidos. Gostaríamos que a Nintendo World chegasse ao mesmo tempo em todas as cidades do Brasil (e até fora dele), mas isso não depende só de nós. As decisões envolvem diversos fatores, desde o número de vendas (que você citou), número de exemplares da edição, até a enorme extensão territorial de nosso país. Tudo isso leva a distribuidora a estabelecer algumas prioridades, que podem ser ainda mais delicadas no caso de uma edição especial. O bairrismo que muitos leitores acreditam existir não existe – é puramente uma questão mercadológica. De qualquer forma, entre em contato com nosso SAC pelo telefone (11) 6877-6056.

Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

Detalhes da versão final do Wii Internet Channel

Gosta de navegar pela internet com o seu Wii Remote no conforto do sofá? Então fique sabendo que a Nintendo divulgou, em uma nota à imprensa, que o lançamento da versão definitiva do Internet Channel do Wii (que até este mês esteve disponível em uma versão de testes) estará disponível em abril – provavelmente já está.
Antes programada para o fim de março, esta atualização trará melhorias em vários aspectos do navegador de internet do Wii. Por exemplo, a barra de controle agora terá a função auto-hide, que faz com que ela desapareça quando o cursor não estiver sobre ela, as fontes serão ajustadas para aumentar a legibilidade mesmo com pouco zoom e as próprias funções de zoom e rolagem serão melhoradas. O acesso aos favoritos também será facilitado,
e os desenvolvedores garantiram que o tempo de carregamento do canal ficou cinco segundos menor. Uma das maiores limitações do navegador, a impossibilidade de reproduzir conteúdos em Flash depois da versão 7, não foi citada como sendo uma das novas melhorias. O Internet Channel continuará disponível gratuitamente para download no Wii Shop Channel até o fim de junho, quando passará a custar 500 Wii Points para aqueles que ainda não tiverem feito o download.



O planeta na mira do Wii Remote.

NEM A MIDNA SALVA!



O tiro que saiu pela culatra.

Bug em Twilight Princess

Infelizmente, mesmo os jogos mais perfeitos e esperados têm os seus defeitos. E às vezes esses defeitos podem ser gravíssimos, como é o caso do bug da sala do canhão na versão para Wii do novo *Zelda* (no GameCube ele não acontece). Muita gente já sabe, mas não custa reforçar (sem spoilers importantes, pode ler sossegado): ao chegar à sala (foto) em que há um canhão gigante que você deve entrar para ser lançado à dungeon do céu, NÃO SALVE O JOGO ATÉ SAIR DELA. Se você resolver salvar o jogo especificamente neste lugar, acontecerá um bug que o impedirá de sair da sala e também de prosseguir o jogo. Se você não tiver um outro save, não há outro jeito a não ser começar tudo de novo. Portanto, fique atento.

BONS SONHOS

NiGHTS Journey of Dreams

Talvez você não conheça *NiGHTS Into Dreams*, porque ele foi um jogo lançado originalmente para o não tão popular Sega Saturn, há onze anos.
Mas muita gente conhece, e muita gente esperou uma seqüência do clássico por todo esse tempo. Eis que agora ela chegará ao Wii, conforme anunciou a Sega. O jogo contará inclusive com algumas funções online, como troca de itens e capacidade de replicar no jogo o clima real da sua região, usando os dados do Forecast Channel. No preview da página 28, você poderá curtir muito mais o visual do jogo, e uma imagem exclusiva da obra.

CURTAS

Novo Mii Channel

Durante sua palestra na GDC, Shigeru Miyamoto em pessoa afirmou que está trabalhando em um novo canal centrado nos Miis. O canal seria focado em competições de popularidade entre os avatares pessoais, realizadas pelo mundo inteiro através da internet. Não há uma data de lançamento para ele, mas estima-se que seja disponibilizado ainda este ano.

"Bichano" é a vovozinha

Uma revelação curiosa saiu de uma entrevista com os desenvolvedores do Wii Photo Channel: o nome dos gatos que aparecem durante o carregamento dos canais de fotos e notícias, dando dicas ao usuário. Ambos são irmãos. Rassie, a do Photo Channel, é a irmã mais nova, enquanto Runda, o do News Channel, é o irmão maior.

Sonic em Smash Bros. Brawl? De verdade?

Com o anúncio de *Mario & Sonic at the Olympic Games* e o fato dele estar sendo produzido pela Sega em uma parceria inédita com a Nintendo, está dando-se praticamente como confirmada a possibilidade do ouriço azul aparecer ao lado de Mario (e Solid Snake!) no próximo festival de pancadaria do Wii chamado *Super Smash Bros. Brawl*. Nada comfirmado, mas as chances são cada vez maiores.

Detalhes online de Mario Strikers Charged

Com a proximidade do lançamento de *Mario Strikers Charged*, é hora de alguns detalhes sobre o modo online: foi confirmado que o jogo usará Friend Codes da mesma maneira que os jogos de DS e, assim como *Mario Kart*, terá modos de seleção aleatória de oponentes, nas modalidades Local (oponentes fisicamente próximos a você) e Worldwide (completamente ao acaso). Charged será o primeiro título com jogatina online em alguns continentes.

HORROR DE QUALIDADE

Resident Evil em dobro chegando



Por essa os fãs dos zumbis da Capcom não esperavam (mas agora vão esperar ansiosamente): não apenas um, mas dois jogos da série *Resident Evil* estão chegando ao Wii. Um novo capítulo da saga, chamado *Resident Evil Umbrella Chronicles*, já era esperado há meses e recentemente saíram as primeiras telas e informações. Ao contrário do que se esperava, o jogo não seguirá o estilo de *Resident Evil 4*. Será em primeira pessoa e com caminho pré-determinado. A exemplo de *Killer 7*, você não terá a liberdade de se mover, devendo se preocupar apenas em escolher a rota a seguir, apontar e atirar nas cabeças dos zumbis na tela, curtindo o resultado.

A história passará por locais e usará personagens das tramas de *Resident Evil 0, 1, 2* e *3* para contar a história da queda da Umbrella Corporation.

Mas a surpresa mesmo veio na forma de *Resident Evil 4 Wii*. Trata-se de uma conversão do *RE4* do GameCube, mas com todos os extras incluídos na versão para PS2 e ainda um esquema de controle totalmente reformulado para o Wii, com direito a barulho de recarga de arma saindo pelo speaker do Wii Remote. *Umbrella Chronicles* não teve data de lançamento anunciada, mas *RE4* Wii está marcado para o meio do ano.

Que venham os zumbis!



DUPLA EXPLOSIVA



A eterna competição dos mascotes.

Mario e Sonic juntos no Wii e DS

Dá para acreditar? Antigamente eram os maiores rivais, há alguns anos viraram amiguinhos e hoje estrelam um jogo juntos! *Mario & Sonic at the Olympic Games* foi anunciado perigosamente perto do dia primeiro de abril, por isso muita gente não acreditou. Mas é verdade. O jogo está sendo desenvolvido por uma equipe da Sega e inspecionado de perto pelo próprio Shigeru Miyamoto para garantir a qualidade. Ao que tudo indica, será uma coletânea de minigames com competições esportivas, onde participarão Knuckles, Tails, Yoshi e Peach, além dos astros e de outros personagens ainda não anunciados. Este lendário jogo será exclusivo para Wii e DS, e será lançado no fim deste ano.

SURPRESA GELADA

SSX Blur faz festa no gelo

Para promover o seu novo lançamento para Wii, a EA Montreal organizou um evento super cool – literamente. O anúncio/festa de lançamento do jogo de snowboard foi realizado em uma espécie de hotel feito de gelo no Canadá, com direito a estações de jogo, bebida e um show do DJ holandês Junkie XL. Entre as várias coisas feitas de gelo no lugar, incluíam-se uma espécie de estátua com o logo da EA Sports, paredes, pilares e até um escorregador. Apenas jornalistas foram convidados para o evento, mas a gente traz as fotos quentinhas para você!



Se meter numa fria dessas não é nada ruim, não é mesmo?

Extra

Game Developers Conference 2007



Big N tem participação tímida, mas revela curiosidades

Palestras que enriquecem a cultura? Chamem esses caras!

Alguns dias antes da Game Developers Conference 2007 acontecer, a Nintendo, para tristeza dos fãs, anunciou que não poderia revelar nenhuma novidade no evento. Por quê? Por causa de alguns problemas que a empresa teve com as suas ações na bolsa de valores japonesa. Isso jogou um balde de água em todos os que esperavam por anúncios de novos jogos da Nintendo para o Wii ou novidades bombásticas a respeito dos jogos já anunciados. E realmente foi isso que (não) aconteceu: não soubemos de nenhuma novidade atômica. Apenas vídeos de jogos que já conhecemos (principalmente *Super Paper Mario*) foram exibidos. Mas só porque a empresa não pode falar sobre o futuro, não significa que os seus mestres não possam falar sobre o passado, não é mesmo?



Palestras mágicas

Imagine estar em um lugar e saber que ninguém menos que Eiji Aonuma (o diretor e mente responsável por todos os *Zelda* desde *Majora's Mask*), Koji Kondo (compositor da trilha sonora dos maiores clássicos, como *Mario* e *Zelda*) e Shigeru Miyamoto (precisamos *explicar quem é?*) estão próximos a você. Saber que a possibilidade de trombar com um deles no corredor não é impossível. Quem esteve presente na GDC 2007 pôde sentir isso, já que foi uma das raríssimas ocasiões em que os três gênios fizeram aparições públicas no mesmo lugar. Cada um deu uma palestra para os desenvolvedores. Kondo falou sobre composição musical e o que os desenvolvedores devem ter em mente quando compõem músicas para jogos. Já Miyamoto falou sobre a sua visão criativa, explicando um pouco sobre como a mente dele funciona enquanto está trabalhando. O criador do Mario revelou que usa um procedimento bem curioso para saber se o jogo em que está trabalhando vai fazer sucesso ou não: ele o mostra para a sua esposa! Se ela gostar, é sinal de que o jogo provavelmente fará muito sucesso. Ela gostou de *Brain Age*, *Nintendogs*, *Animal Crossing* e *Wii Sports* - dá para perceber que o método funciona bastante bem.

Ele também contou algumas curiosidades interessantes sobre algumas das coisas que hoje em dia nós aproveitamos, como os Miis e o *Wii Sports* (veja box), e aproveitou para soltar uma novidade inesperada: ele mesmo está trabalhando em um novo Wii Channel que terá foco nos Miis e usará a internet para promover concursos de popularidade entre os bonequinhos.

A palestra terminou com um novo trailer do esperadíssimo *Super Mario Galaxy*. Nada muito diferente do que vimos na última E3, mas serviu para confirmar (de novo) que ele será sem dúvida o jogo mais bonito do Wii quando for lançado.

Eiji Aonuma, por sua vez, contou como foi o processo de desenvolvimento de *Zelda: Twilight Princess* desde o tempo em que ele ainda seria em cel-shading e era chamado de "*Wind Waker 2*". Ele explicou que as vendas do *Wind Waker* original para o GameCube não foram tão bem, e que o mercado japonês havia perdido muito do interesse na franquia. Então a Nintendo resolveu se concentrar em agradar ao público ocidental, e a melhor forma de fazer isso era criando um jogo mais sério e adulto, menos colorido, como já haviam feito com *Ocarina of Time* e *Majora's Mask*. Aonuma também revelou que a idéia de transformar Link em lobo foi inspirada por um pequeno trecho de *A Link to the Past* no qual Link se transforma em um coelho. Ele queria explorar o conceito de transformação, mas teria que ser alguma coisa mais sombria e forte do que um coelho. Então veio a idéia do lobo. Aonuma terminou a sua palestra exibindo um protótipo do modo multiplayer do novo *Zelda* para Nintendo DS, *Phantom Hourglass*. E com isso também terminaram as novidades da Nintendo na GDC 2007. NW

Miyamoto sabia, mas você sabia?

Os Miis foram inspirados em tradicionais bonecos de madeira da cultura japonesa, chamados Kokeshis. Por isso eles têm o corpo naquele formato e pouquíssimos detalhes fora do rosto.

- A idéia dos Miis existe na cabeça de Miyamoto desde os tempos do Nintendinho. Ele sempre quis desenvolver algum software que permitisse às pessoas criarem bonequinhos semelhantes a elas mesmas, mas nunca havia conseguido incorporá-los em algum jogo de maneira divertida.

- Miyamoto tem um cachorro chamado Pick, que foi a principal inspiração para Nintendogs. O nome dele (que significa "palheta", aqueles objetos para se tocar violão) se deve ao formato da sua cabeça vista de cima. Vai entender esses japoneses...

- No Dia dos Namorados japonês, Miyamoto chegou tarde em casa do trabalho e viu que as luzes estavam acesas. Logo pensou que sua mulher havia preparado alguma surpresa, mas ela estava só jogando Wii Sports até tarde. O que não deixou de ser uma surpresa para ele, visto que a sua mulher não é uma jogadora!

Disk Games

É Pura Diversão!

Desde 1992

TELEVENDAS

19 3741 4100

TUDO EM ATÉ 20X



TUDO PARA SEU NINTENDO!



O portátil mais interativo da atualidade.



O game mais revolucionário da nova geração!



O game mais vendido no mundo.



O clássico da Nintendo.



Linha completa de acessórios NINTENDO.



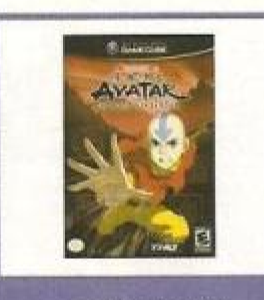
Tudo para o seu GBA e GC.



Jogos raros e lançamentos você só encontra aqui.



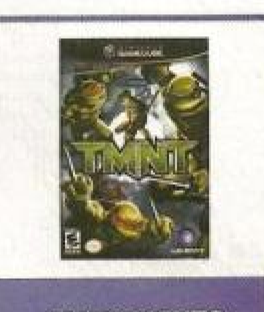
Os lançamentos chegam primeiro aqui.



LANÇAMENTO



LANÇAMENTO



LANÇAMENTO



Jogos mais aguardados



Seus heróis favoritos e muito mais ...



LANÇAMENTO



LANÇAMENTO



LANÇAMENTO

www.diskgames.com.br

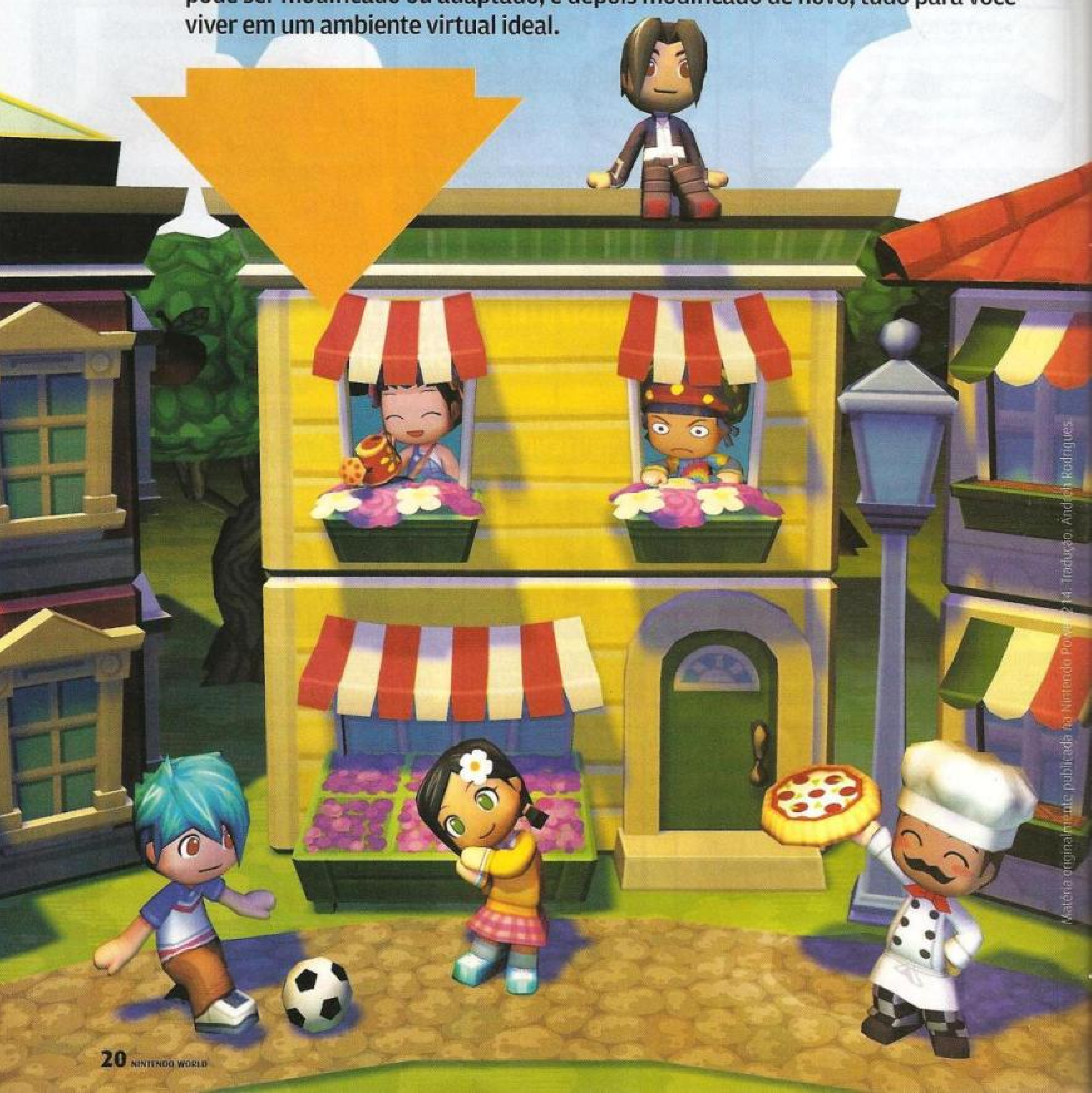
SITE 100% SEGURO

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

MySims

Uma nova casa recheada de diversão

Um dos mais conhecidos jogos de "simulação de vida real" chegará em breve no Wii. Não será um jogo que continua o The Sims de Will Wright, mas um game totalmente inovador que vai fazer você vivenciar um ambiente totalmente modelado por você. Não entendeu? Bem-vindo ao mundo de MySims, onde tudo pode ser modificado ou adaptado, e depois modificado de novo, tudo para você viver em um ambiente virtual ideal.



Matéria originalmente publicada na Nintendo Power 214. Tradução: André Rodrigues

Bonitinho, e nada ordinário

A idéia da Electronic Arts é mudar a maneira como você enxerga a criação original de Will Wright. "Quando as pessoas pensam em The Sims, elas logo imaginam um bando de adultos fazendo coisas de adultos", explica o designer de jogos Robin Hunicke. Mas os habitantes de MySims são com certeza bem jovens e nada realistas.

Trata-se de um mundo praticamente infantil em cruzamento com mangás japoneses. "Quando olhamos para a beleza dos personagens, sentimos que o mundo inteiro está em paz", conta Hunicke. "Não simplesmente porque os personagens são jovens, mas porque existe algo jovial na experiência". Ao cultivar esse senso de juventude aliado ao potencial dos personagens e seguir com a interface intuitiva que utiliza o Nunchuk para movimentos diretos e o recurso de apontar o Wii Remote para construir objetos, o produtor executivo Tim LeTourneau sente que a equipe está desenvolvendo um jogo bem adequado à filosofia da Nintendo. "Se estivéssemos fazendo um jogo para todas as plataformas da nova geração, então o assunto seria bem diferente", explica LeTourneau. "Admiramos muito tudo aquilo que a Nintendo representa, seu estilo de jogos e abordagem. Foi por conta de tudo isso que criamos os personagens em questão". Outra razão por trás do design dos personagens é a noção de apelo mundial. Embora *The Sims* tenha se tornado um fenômeno na América e na Europa, a franquia ainda não conseguiu entrar no mercado japonês. O diretor de animação Goopy Rossi gosta de chamar de "esperto, divertido e bonitinho" o estilo de personagens que pode fazer com que o jogo finalmente seja bem aceito na Terra do Sol Nascente.



A diversidade é o tempero da vida na adaptação dos personagens em MySims.



Apontar e clicar torna tudo muito mais fácil e agiliza toda a operação.

Reconstruindo tudo

Embora as pessoas na cidade tenham uma aparência óbvia, considerando suas respectivas vocações, a maneira como seu personagem aparece reflete o seu gosto pessoal. A opção de modificar o personagem permite que você altere os cabelos, olhos, boca e roupas, além de outros recursos especiais simplesmente apontando a parte do corpo e apertando um botão. LeTourneau explica que a equipe decidiu permitir que os jogadores escolham diferentes visuais nos modelos, em vez de ter que escolher a partir de uma lista pré-definida, já que o elemento surpresa nesse caso causa mais diversão.

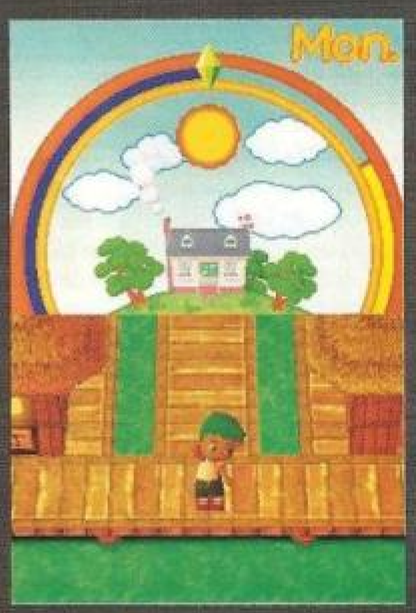
"Tudo fica melhor com a surpresa. Misturar e combinar é algo que você não consegue se tiver que selecionar a partir de um catálogo. Os jogadores nunca vão se cansar de experimentar novos visuais". Um botão deixa tudo aleatório, e muda todas as características de uma só vez. O diretor de arte Terry Smith confessa que não poder prever as preferências do jogador é um caos para a sua sensibilidade artística, mas ele está feliz em poder oferecer tantas opções variadas. "As pessoas são treinadas para usar os seus olhos para que as coisas funcionem em conjunto", conta Smith. "Mas devemos deixar claro: se o jogador quiser que a coisa fique feia, ela pode ficar. Se quiserem misturar estampas, texturas e tudo mais, eles podem fazer isso".



AS VANTAGENS DO PORTÁTIL

Os Sims na estrada

Uma versão para DS de *MySims* também está sendo desenvolvida. Enquanto o título para Wii é ambientado em uma pequena cidade em crescimento, o cenário para a versão DS é um resort de férias que precisa de ajuda para atrair mais visitantes. Além de socializar com outros personagens e realizar tarefas que podem ajudar a aumentar as suas habilidade de atrair mais turistas, você é convidado a participar de uma série de minigames que utilizam a tela de toque e o microfone do DS. A única coisa que a equipe revela é a inserção de um jogo de pesca. No jogo principal, a tela inferior mostra o ambiente enquanto a tela superior exibe o dia da semana e hora. Fique de olho na Nintendo World ou no site www.nintendoworld.com.br para mais detalhes sobre o jogo, incluindo possíveis novidades sobre a função Wi-Fi.



Salvar um resort pode ser mais divertido do que você pensa, pelo menos no DS.



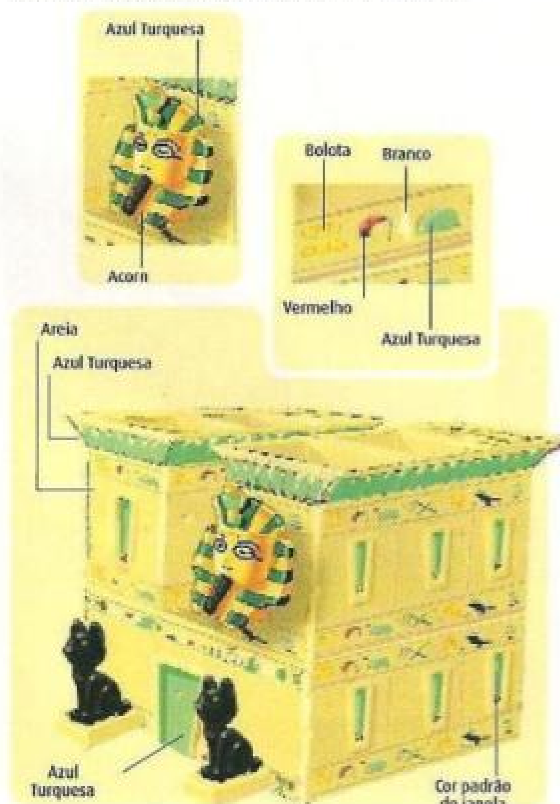
A tela de modificação de personagens deixa que você escolha diversos estilos de roupas.


Alguns personagens, como o chef, possuem papéis únicos no roteiro do jogo.



Vizinhos? Quem?

Um dos vários objetivos da equipe de desenvolvimento é fornecer um forte senso de localização e o uso dos personagens para estágios claramente definidos. Hunicke cita a música do seriado *Vila Sésamo* "Who are the People in your Neighborhood?" (tradução livre: Quem são os seus vizinhos?) como fonte de inspiração. "Os personagens inspiram os jogadores a explorar e descobrir quem são os seus vizinhos, quem vive naquela cidade". As profissões e preferências das pessoas na cidade determinam como elas vão reagir ao seu personagem e quais tipos de favor elas podem pedir. O chef italiano, por exemplo, vai pedir um forno de pizza. Uma vez que essa meta for cumprida, ele vai pedir mais coisas relacionadas ao seu personagem e você terá mais controle do visual do restaurante da maneira como ele funciona.



Aqui, ali, até lá na esquina

A construção dos locais onde os Sims vivem sempre foi uma parte muito interessante da série. Em *MySims*, as construções são concretizadas de maneira mais rápida do que antes graças ao processo fluido que permite que os jogadores peguem e coloquem peças da construções, começando com blocos de diferentes tamanhos e formas. Se você quiser construir uma casa de dois andares, por exemplo, você pode movimentar um bloco quadrado para o meio da grade, depois colocar outro no topo. Aponte para cada bloco e pressione o botão B para escolher as texturas e cores. Selecione um tipo de telhado para servir como cobertura, depois coloque as janelas, portas, sinais e outros recursos nos pontos destacados nas paredes. O processo todo pode levar somente alguns segundos. Mas também é possível investir mais tempo se quiser algo mais aprimorado. O desenvolvimento de objetos e móveis é tão fácil quanto a construção de edificações. Quando você estiver construindo o forno do chef italiano, por exemplo, você começa delineando a forma do forno e coloca blocos para preencher o espaço. Assim que a sua criação tiver atingido a forma básica do objeto, um recurso que o identifica vai aparecer na superfície. No caso do forno de pizza, esse recurso é a abertura para o momento no qual o chef coloca as suas próprias criações. É possível continuar a personalização do objeto a partir desse ponto e depois colocá-lo em seu devido lugar.

Vivendo intensamente

Existe muita discussão entre os membros da equipe de criação de *MySims* a respeito de um final aberto ou de uma jogabilidade linear baseada em missões. "A criatividade é uma experiência aterradora para algumas pessoas por conta das conseqüências", conta Hunicke. O jogo vai ambientar os jogadores no clima, criar uma história e dar liberdade para criar coisas de maneira gradual conforme o desenrolar da trama. "A história principal é que o seu personagem está voltando para a cidade onde os seus avós vivem", explica o produtor Shannon Copur. "A cidade está mal cuidada, então a prefeita quer ajuda para tornar o local alegre, vibrante e próspero de novo". Você completa as suas missões interagindo com novatos e fazendo favores para eles (por exemplo, construindo um armário misterioso para o mago da cidade) para que os personagens possam se estabelecer. Quanto mais amigo você fica das pessoas, maior capacidade você terá de criar coisas que são do interesse delas usando o que a equipe chama de "essences" (texturas temáticas e tipos de itens) para dar o seu toque pessoal. Os personagens recompensam pelos serviços com mais materiais de construção que permitem que você aumente sua criatividade e deixe suas marcas na cidade. "Eu acredito que a mágica é que você pode fazer as coisas e usá-las no mundo", conta LeTourneau. "Você pode olhar para algo e ter a certeza de que foi totalmente feito por você".



HEATSEEKER

>PILOTE MÁQUINAS DE GUERRA COMO NO ARCADE

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: Codemasters
DESENVOLVIMENTO: IR Gurus Interactive Ltd. / Codemasters
GÊNERO: Simulação / Ação
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: Maio de 2007

PRE VIEW









Voa, voa, aviãozinho...

O ano é 2017. Uma intrincada história envolvendo política, roubo de armas nucleares, incidentes internacionais e um piloto de caça (adivinhe quem será você?) a serviço do exército norte-americano. Basicamente esse é o cenário que os produtores do game apresentarão em breve com a intenção de transformar *Heatseeker* no maior jogo de ação com aviões desde o clássico da Sega, *After Burner*.

De acordo com os planos do time de desenvolvimento, mesclará diversos elementos reais com características puramente arcade. "O objetivo é pegar o combate aéreo e transformá-lo em um filme de ação – algo que você esperaria que Hollywood tomasse como inspiração", diz o produtor Andrew Wensley.

Para tanto, a Codemasters chegou a ponto de conseguir licença para utilizar modelos de jatos de batalha reais. Aviões como o F-15 Eagle, F-22 Raptor ou o F-35 Lightning II farão parte das aeronaves selecionáveis. A questão é, por mais que seja um jogo com aviões, não é nem de longe uma "simulação" no sentido mais certo da palavra. Vários elementos realistas foram jogados pela janela para garantir uma jogabilidade rápida e divertida. Enquanto na realidade pilotos podem travar a mira em jatos inimigos a quilômetros de distância, HS resolveu não adotar esse padrão. A distância foi diminuída consideravelmente, para forçar os jogadores a se aproximarem do perigo a cada batalha.

Para ampliar a emoção, a ambientação foi trabalhada para que pareça que realmente estamos na cabine do jato. O trabalho com efeitos sonoros será um ponto de importância: ouça o barulho do motor, explosões e tiros ao seu redor, enquanto passa por um total de 19 missões em vários tipos de ambientes diferentes, como mares, ilhas, e até a Antártida.

Um esforço grande está sendo colocado na questão dos controles. É possível pilotar usando a função pointer do Wii Remote, apontando na direção que quiser ir ou deixando a mira num ponto central da tela para fazer seu avião continuar numa rota fixa. Mas, na verdade, a graça fica mesmo na segunda opção. Nela, o Nunchuk é o principal – segure-o como um manche de avião, movendo-o como se estivesse preso no painel de seu jato. Puxe para trás para subir, empurre para frente para descer, exatamente como seria num avião de verdade. A promessa é de um controle preciso, que amplia ainda mais a sensação de fazer parte do jogo. Em ambos os tipos, quando o inimigo trava a mira de um missil em você, uma mensagem lhe dará uma instrução de movimento com o controle. Seguindo o que for indicado, o avião desviará, com manobras como loopings, giros e voltas.

Para completar esse show, existe a chamada "Impact Cam" (Câmera de Impacto). Cada vez que acabar com um adversário, a câmera mudará para uma cena mostrando os últimos momentos de existência de seu rival, com muitas explosões, claro. Mas não é só isso, teremos também efeitos especiais de todo tipo e ângulos de câmera inusitados para deixar sua vitória ainda mais bonita.

Depois de tantas boas noticias temos o lado ruim: *Heatseeker* não terá um modo multiplayer. É triste, mas teremos que ficar na vontade. Para compensar, teremos muito o que fazer no single player, com várias missões, objetivos secretos e armas e mais armas para habilitar. Bom, pensando bem não é tão ruim assim, o grande *After Burner* não tinha opção para dois jogadores e é um clássico. Será que é um sinal?



Até parece After Burner!



OPOONA

>PREPARADO PARA SOLTAR O SEU ENERGY BON BON?

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: KOEI
DESENVOLVIMENTO: ARTE PIAZZA
GÊNERO: RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: FINAL DO ANO (JAPÃO)

O mais novo rebento da Koei, *Opoona* (por aqui ficaria Opúna) é uma mistura de ficção científica, ação, drama e, pelo menos pela cara dos protagonistas, comédia.

Um personagem cabeçudo dá nome ao jogo que funciona mais ou menos assim: durante uma viagem espacial com sua família, o cabeçudo sofre um acidente e perde os pais, é separado dos irmãos e, de quebra, acaba ilhado no planeta conhecido como Landroll.

O pequeno decide procurá-los, mas não vai ser fácil, pois logo descobre que o planeta está sitiado por criaturas conhecidas como Dark Rogues, que ameaçam e controlam os habitantes do planeta com mão de ferro.

Diferente da maior parte dos RPGs, *Opoona* vai forçar você a ralar para sobreviver, para fazer coisas como conseguir um emprego para melhorar suas habilidades, suas relações com outras pessoas, e assim destravar o acesso para novas áreas. Mas não é só isso, pois as batalhas também são muito importantes para o progresso da história.

Para lutar, o herói e seus irmãos utilizam bolas flutuantes conhecidas como Energy Bon Bon, o que dá origem ao sistema de lutas "Active Bon Bon Battle System". O controle de ataques ficará só no Nunchuk – segure o direcional para trás e mova o Nunchuk para a direção que quiser para atirar seu Bon Bon.

Se teremos uma cópia barata de um *Harvest Moon* espacial ou uma obra-prima inédita, só o lançamento dirá. Mas dificilmente a Koei irá nos decepcionar.



O nome é feio, mas o jogo é bonito.

ALIEN SYNDROME

>O CLÁSSICO DE ROUPAGEM NOVA

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: SEGA
DESENVOLVIMENTO: TOTALLY GAMES
GÊNERO: AÇÃO / RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: MEIO DE 2007

Os jogadores mais velhos devem reconhecer o título de longe.

Alien Syndrome é uma criação da Sega, para o arcade, que fez até um certo sucesso, o que levou a versões para outros consoles, incluindo a versão igualmente famosa para Master System. O game contava a história dos soldados Ricky e Mary na luta contra criaturas extraterrestres que faziam mutações bizarras com seres humanos e máquinas.

Vinte e um anos depois da criação do primeiro jogo, o Wii terá sua versão. Desta vez, a soldado Aileen Harding é chamada para investigar uma base de colonização da Terra em outro planeta que perdeu o contato com as outras. Chegando lá, a beldade descobre que as criaturas estão de volta, e chega a hora de combatê-las novamente.

Assim como seu antecessor, *AS* manterá a visão aérea, porém ao invés da ação comum de atirar sem parar, terá diversos elementos de RPG.

Ao começar o jogo, o jogador terá que escolher uma "class" (classe), sendo que cada uma tem características próprias e afinidades com tipos de armas diferentes. Além disso, a heroína, com a ajuda de um fiel robozinho, poderá fazer melhorias em armas e equipamentos, além de melhorar suas habilidades conforme progride.

A Sega promete um modo single player longo, com 15 fases, 20 horas de jogo e uma infinidade de monstros. E não é só isso, *Alien Syndrome* terá um modo cooperativo para até 4 jogadores. Samus que se cuide, pois teremos uma nova heroína do espaço!



Um clássico com nova roupagem.

DEWY'S ADVENTURE

>ERA UMA VEZ UMA FLORESTA, FADAS E CRIATURAS MÁGICAS...

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: Konami
DESENVOLVIMENTO: Konami
GÊNERO: Ação/Aventura
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: 2007

PREVIEW

Como num conto de mágicas, a Konami apresenta uma nova aventura, a de Dewy, que se passará em um lugar que era protegido pela Elder Tree (Árvore Anciã), e todos tinham uma vida pacífica até que um dia surge o maligno Don Hedron e seus capangas, que tentam dominar o lugar. Os habitantes, com a ajuda da Árvore, conseguem salvar a floresta e afastar o vilão. Um dia, eis que ele volta, desta vez armado com a horripilante Black Water (Água Negra). Assim, usando os poderes poluentes da substância, domina a antes pacata moradia das pobres fadas. Como desgraça pouca é bobagem, os vilões ainda roubam seis das sete frutas mágicas da Elder Tree. A Anciã, com seu último esforço, cria Dewy, uma pequena e simpática gota d'água (!?) com vida, deixando a ele a responsabilidade de recuperar as frutas e salvar a todos.

"Nós tivemos uma ótima recepção do design dos personagens em *Elebits*, então queríamos criar outro que tivesse as mesmas características bonitinhas, charmosas. Ele [Dewy] não parece ser um herói provável, mas tem uma personalidade muito brincalhona e uma aparência adorável, que o aproxima do jogador", comenta o produtor de ambos os games, Shingo Mukaitoge.

A aparência pode ser semelhante, mas desta vez o time quer criar um jogo muito mais bonito. Nesta produção, o time de desenvolvimento conseguiu utilizar normal mapping em diversos modelos do jogo. A técnica é uma novidade que garante uma aparência tridimensional para as texturas. A ecologia é o principal tema da aventura de nosso herói sem braços, como o próprio produtor faz questão de dizer, tanto no vilão e na missão de Dewy (poluição x limpeza), quanto nos poderes da gota d'água.

O nome do vilão Don Hedron, vem do Japão: "hedore em japonês significa lodo", comenta Mukaitoge. Apenas adicionaram o Don e modificaram a palavra e deu no que deu. Depois dessa sujeira, é difícil acreditar que só uma gota d'água possa limpar a floresta, certo? Errado. O pequeno Dewy, por incrível que pareça, é extremamente poderoso e pode até manipular o ambiente – o que, aliás, é um dos principais pontos da aventura.

Além do básico – pulos e ataques –, a qualquer momento o herói pode (com o control pad) aumentar a temperatura, esquentando tudo a seu redor e se transformando em vapor, ou ainda diminuí-la e se transformar em gelo, congelando o que estiver próximo. Cada forma tem suas vantagens e desvantagens, como era de se esperar, como a forma de vapor ter o poder de vôo, mas ser suscetível ao vento; ou a de gelo ser forte, mas deslizar pelo cenário.

Não só isso. É possível, por exemplo, causar terremotos, ventanias e, na forma de vapor, até lançar raios, tudo com movimentos fáceis do Wii Remote. Para movimentar o personagem, o jogador terá que segurar o Remote horizontalmente e inclina-lo na direção que quiser, inclinando assim o cenário inteiro. A graça mesmo de tudo isso é combinar essa capacidade aos poderes especiais de Dewy.

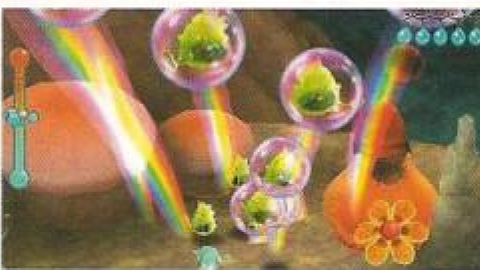
Serão 6 mundos – um para cada fruto mágico – divididos em uma série de fases diferentes, nas quais Dewy terá que passar antes de vencer o vilão.

Além do extenso modo de um jogador, *Dewy's Adventure* terá um modo multiplayer e um editor de fases, ambos herança de *Elebits*.

A Konami não revelou muito sobre o modo multiplayer, mas já é certo que até 4 jogadores poderão jogar simultaneamente. Tanto as fases do modo para um jogador quando as criadas com o editor poderão ser utilizadas nas partidas.

Dewy's Adventure tem uma fórmula poderosa para o sucesso: uma história interessante, uma temática de grande aceitação e, principalmente, um herói extremamente carismático e poderoso.









Uma gotinha com nome de doce...



De Game Boy a Nintendo Wii.
Parece fase bônus.

Acesse www.submarino.com.br e confira.



Nintendo Wii com Jogo Wii Sports

- Nova geração de vídeo-games
- Descubra um novo jeito de jogar
- Controle que capta os movimentos do jogador

R$ 2.399,00 à vista

12x R$ **199,92**

sem juros no cartão



Nintendo GameCube Prata

- Possui um processador de 485 MHz especialmente otimizado
- Controller aperfeiçoado, para proporcionar um controle de jogo mais preciso e intuitivo
- Conta com um recurso para interagir com o Game Boy Advance

R$ 549,90 à vista

12x R$ **45,82**

sem juros no cartão



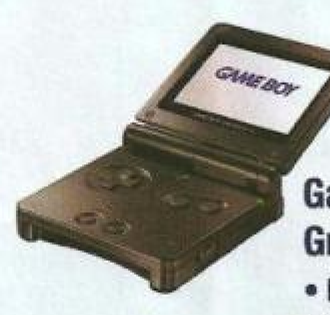
Nintendo DS Lite Branco

- Ainda mais portátil
- Melhor resolução
- 5 níveis de iluminação

R$ 699,00 à vista

12x R$ **58,25**

sem juros no cartão



Game Boy Advance SP Grafite - Nintendo

- Novo design com tela dobrável
- Iluminação para jogar *em ambientes escuros*
- Bateria recarregável com até 10 horas de jogo

R$ 399,90 à vista

12x R$ **33,32**

sem juros no cartão



COMPRE TAMBÉM PELO TELEFONE

São Paulo: (11) 2199 8888 — Outras Localidades: 0300 789 4000*

Submarino
www.submarino.com.br

Pode imaginar. Aqui tem.

Ofertas válidas de 01/05/2007 a 30/05/2007 ou para as 10 primeiras peças de cada produto (o que ocorrer primeiro), sujeitas à disponibilidade de estoque sem aviso prévio e às condições e formas de pagamento vigentes no Submarino na data da compra. Preços anunciados não incluem o serviço de entrega. *Taxas: Imposto por minuto + R$ 0,04 (tel. fixos) ou R$ 0,45 (tel. móveis).

NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS

>A SEGA TRAZ BONS SONHOS PARA O WII

PREVIEW

PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: Sega
DESENVOLVIMENTO: Sonic Team
GÊNERO: Ação/Aventura
NÚMERO DE JOGADORES: 1
LANÇAMENTO: 2007

Sabe para onde você viaja enquanto dorme? De acordo com o Sonic Team, para um mundo dos sonhos dividido entre Nightopia e Nightmare, onde personalidades distintas são representadas na forma de Ideya, uma espécie de esfera colorida. Este incrível mundo, porém, estava em fase de hibernação desde 1996, quando *NiGHTS into Dreams* foi lançado para Sega Saturn - um console defunto no mercado, mas muito vivo na memória dos jogadores.

Neste incrível universo, os jovens Claris Sinclair e Elliot Edwards acabam entrando em uma estranha aventura. Um vilão chamado Wizeman resolveu roubar todas as Ideyas de Nightopia, acabando com os sonhos das pessoas. NiGHTS - um de seus seres - se rebela e é aprisionado deixando apenas sua contraparte maligna, chamada Reala, à solta. O que Wizeman não esperava - e que poderá arruinar seus planos - é que Claris e Elliot possuem a Ideya da coragem, um tipo que ele não pode capturar. Com isso, NiGHTS é libertado, e cabe a você levá-lo por incríveis aventuras para livrar Nightopia de se tornar um lugar dominado pela escuridão. Essa original premissa não era o único elemento bacana: os controles mesclavam elementos 2D e 3D em cenários detalhados, com profundidade, e acrobacias aéreas que tornavam a mecânica de jogo algo inédito.

Como esperado, a direção de arte do Sonic Team cumpria perfeitamente com a temática do jogo: mundos imaginários, repletos de fantasia, cores fantásticas, arquitetura incabível e uma trilha sonora que marcou época, com melodias que agradam ao ouvido e deixam todas as cenas com muita emoção.

Isso tudo faria parte de um bom Retrô, mas a lembrança saudosa do game veio à tona com a recente confirmação de uma seqüência no console mais adequado aos comandos inovadores de *NiGHTS*: o Wii. Chamado *NiGHTS: Journey of Dreams*, o jogo eleva a fórmula original para os padrões da nova geração, adicionando mudanças mais que pertinentes no console da Nintendo.

A parte mais óbvia, envolvendo os comandos, trará novas acrobacias e manobras aéreas, aproveitando os recursos de detecção de movimento do Wii Remote. Além disso, o personagem poderá se transformar em três outros, utilizando máscaras de golfinho, dragão e foguete. Cada um deles com controles distintos, já que as mutações permitem, respectivamente, acessar o mundo debaixo d'água, voar em alta velocidade e transformar-se em um dragão imune aos efeitos do vento.

A Sega não mencionou qual será o vilão da história, mas já deu razões aos montes para deixá-lo de queixo caído. Sabe o Weather Channel, aquele canal com a previsão do tempo no Wii?

Ele será usado de maneira jamais vista no console: dependendo das informações recebidas pela internet, o mundo do game será modificado para refletir o clima em sua cidade. Haja chuva, sol, vento, neblina ou neve, os cenários representaram de forma belíssima as mudanças climáticas.

Durante as partidas, você poderá coletar novos itens e guardá-los. A função deles ainda não está clara, mas a Sega afirmou que será possível fazer um troca-troca virtual (no bom sentido, é claro!) para completar sua coleção, bastando seu(s) amigo(s) com o game terem acesso à internet.

Sem sombra de dúvidas, o retorno triunfal dessa franquia de peso cairá como uma luva no Wii.

Journey of Dreams chegará até o fim do ano e tem potencial para se tornar um dos maiores jogos de 2007 para a plataforma. Vamos aguardar por novidades e torcer para que os desenvolvedores não deixem a peteca cair! NW



Com NiGHTs, você tem bons sonhos.

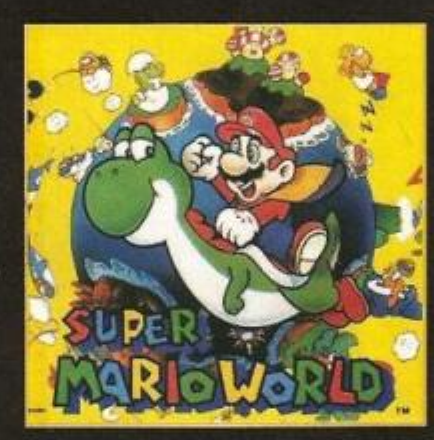


A INVASÃO DA GAME MUSIC







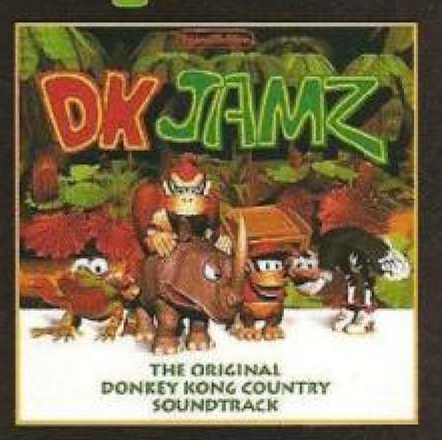






O que é mais importante em um jogo? Jogabilidade, gráficos ou som? Este último pode não ser necessariamente o que você vai reparar de início, já que fica no seu subconsciente. Só que é por meio dele que as sensações aparecem. Em sinergia com o visual, o áudio proporciona a imersão. Em muitas ocasiões, você não se contentará em apreciar as músicas apenas enquanto joga. Vai querer ouvi-las à parte. Vai querer também escutá-las em versões diferentes. E é por isso que álbuns com trilhas sonoras são lançados há cerca de vinte anos no Japão. Já aqui, a game music ainda é pouco difundida, mas aos poucos o jogador brasileiro está tendo nova percepção sobre o tema que ganha cada vez mais relevância e finalmente recebe a atenção que merece.

— Alexei Barros





















De nota em nota...

Ao longo dos anos, melodias clássicas se perpetuaram nas nossas memórias graças à inventividade de compositores que superaram todas as limitações técnicas do passado. E foi em títulos da Nintendo que aconteceram momentos decisivos dessa história, comprovando que a música é um elemento primordial em qualquer jogo.

Poucos depois de *Space Invaders* e *Pac-Man* introduzirem alguns dos primeiros sons mais memoráveis dos fliperamas, surgia *Donkey Kong* em 1981. O próprio criador, Shigeru Miyamoto, havia feito a trilha em um pequeno teclado eletrônico para ditar os passos do herói Jumpman (posteriormente rebatizado para Mario) na escalada para salvar a jovem Pauline. Mas esse era apenas o prelúdio da revolução musical nos games que se daria em 1985 com *Super Mario Bros.*

Usando os quatro canais do processador de áudio Motorola 6502 do NES - três para música e um para efeitos -, o compositor Koji Kondo fez uma trilha primorosa, uma verdadeira obra-prima que o eleva ao patamar de gênio. Parte do processo de concepção foi explicada pelo próprio na palestra "Painting an interactive musical landscape" ("Descrevendo o cenário musical interativo") apresentada na Game Developers Conference 2007, que ocorreu no dia 07 de março em São Francisco, EUA.

Aprendendo com o mestre

De acordo com Kondo, há três pontos fundamentais para o áudio de um jogo: ritmo, equilíbrio e interatividade. O primeiro elemento é atrelado à experiência. Quando a música está sincronizada com a ação, ela se torna parte da jogabilidade, como as oito notas tocadas durante o pulo de Mario em *SMB*. Caso contrário, ela se torna um mero pano de fundo.

No que tange ao equilíbrio, Kondo menciona a relação entre as diferentes faixas de uma trilha - é preciso pensar na obra como um todo para que o trabalho fique homogêneo. O compositor não se refere apenas à interação em um mesmo game, mas em uma série, tal como o tema de invencibilidade de *SMB*, que aparece remixado na transformação do encanador em Metal Mario, em *Super Mario 64*. Músicas também trazem lembranças à tona.

Por último, a interatividade que é o mais importante dos três.
Cada ambiente de *SMB* é caracterizado distintamente: enquanto as fases subterrâneas são delimitadas pelos sons sintetizados de baixo e percussão, nos estágios aquáticos impera uma faixa relaxante. Além disso, quando o tempo estava acabando, a música tocava mais rápido, o que indica que você deve se apressar.

E não foi apenas esse jogo que rompeu paradigmas nos 8-bits: os RPGs *Dragon Quest* e *Final Fantasy* exibiam trilhas sonoras marcantes de Koichi Sugiyama e Nobuo Uematsu.
Ainda o próprio Koji Kondo reafirmara sua aptidão em *The Legend of Zelda*. Isso sem mencionar *Mega Man 2*, *Ghosts 'n Goblins*, *Castlevania*, *Gradius* e muitos outros.

Novas sinfonias

Na era 16-bits, os hardwares potentes permitiram faixas mais elaboradas ainda. Por exemplo, o processador Sony SPC700 do Super NES possibilitava usar som estéreo e tinha oito canais de áudio para música. O jovem Yuzo Koshiro compunha tanto para jogos desse sistema (*Actraiser*), quanto para Mega Drive (*Streets of Rage* e *The Revenge of Shinobi*). Aquela época foi marcada por composições magníficas. Para citar apenas três: a ópera "The Dream Oath: Maria and Draco" e o tema da última batalha "Dancing Mad" de *Final Fantasy VI*, além de "Aquatic Ambiance" de Eveline Fisher, que é tocada nas fases aquáticas de *Donkey Kong Country*.

Com a chegada do CD no PlayStation, a game music deu um grande avanço, já que o espaço de armazenamento maior da mídia permitia comportar músicas em melhor qualidade, podendo até usar o som de orquestras completas, como na trilha de *Medal of Honor* ou em "Liberi Fatali" de *Final Fantasy VIII*. Apesar da adoção do cartucho para o N64, isso não impediu que acontecessem inovações importantes no console da Nintendo.

Como em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*: o primeiro jogo a usar a música como parte da jogabilidade.
Com a ocarina, você se teletransporta, faz chover e ainda convoca aliados. Nele havia um puzzle musical em Lost Woods, onde uma determinada melodia indicava o caminho a ser seguido.
E na onda das canções-tema dos RPGs da série *Final Fantasy*, *Donkey Kong 64* contava com o "Monkey Rap".

Esta geração que se finda ficou caracterizada pelo uso freqüente de trilhas orquestradas, como a de *Mr. Driller: Drill Land* (jogo lançado apenas no Japão) ou mesclando sons sintetizados e instrumentais reais, tal qual *Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean*, em que foi utilizado violino, oboé, flauta e guitarra para imprimir uma pegada mais orgânica para as composições. Mesmo com as restrições dos portáteis, ainda há espaço para a criatividade: note que os Goombas saltam e os Koopa Troopas se mexem de acordo com o ritmo da música em *New Super Mario Bros.* do DS. Sensacional.

Em todos esses casos, é patente a harmonia entre estilos e temáticas, mas há raras exceções, como *Prince of Persia: Warrior Within*. Ainda que o visual adotado fosse mais dark que o do predecessor *The Sands of Time*, os ambientes nababescos da Arábia não combinam com a trilha heavy metal, diferentemente de, por exemplo, *F-Zero X* do N64 - o rock pesado tem tudo a ver com as corridas futuristas a mais de 1000 km/h. Felizmente, são poucos os casos de jogos com falta de equilíbrio entre som e visual.

Propagação sonora

Hoje, a game music está ficando cada vez mais popular, já que concertos, que aconteciam apenas no Japão, agora ocorrem em diversas partes do globo: EUA, Canadá, Europa, Austrália e até Brasil, como aconteceu com o Video Games Live no ano passado - a edição de 2007 já foi confirmada. Além disso, CDs com as versões originais e arranjadas também invadem o ocidente aos poucos, como a trilha de *Mother 3*, recém-lançada no iTunes, a loja online da Apple. Game music é um fenômeno que está em toda parte: nos jogos e fora deles, pronto para ser aproveitado.



Expoentes da game music

No decorrer dos anos, certos compositores da Nintendo e de outras produtoras se destacaram com melodias inesquecíveis. Confira alguns dos proeminentes:



Koichi Sugiyama
Nascimento: 11/04/1931
O pai da game music compôs para diversos seriados e animes, como *Patlabor*, *Cyborg 009* e *Gatchaman* até que em 1986 teceu as músicas do primeiro *Dragon Quest*.
Em 1987, tornou-se pioneiro ao gravar versões sinfônicas de suas faixas. Assinou todas as trilhas da série principal de DQ e atualmente prepara a de DQIX para DS.



Yuzo Koshiro
Nascimento: 12/12/1967
Extremamente eclético, Koshiro já transitou pelo clássico (*Actraiser* e *Ys*), techno/house (*Streets of Rage*) e até flertou com o reggae (*Super Adventure Island*), ostentando rara maestria em qualquer um desses estilos. No ano passado, complementou o trabalho de Michiru Yamane em *Castlevania: Portrait of Ruin* e em 2007 concluiu a trilha de *Etrian Odyssey*, ambos de DS.



Nobuo Uematsu
Nascimento: 21/03/1959
Um dos compositores mais aclamados de game music, é insigne pelo trabalho na série *Final Fantasy*, em que participou de todos os capítulos principais, com exceção de FFX-2. Recentemente, terminou a trilha de *Blue Dragon* e se concentra nas músicas de *Lost Odyssey* e *Cry On*, todos RPGs para Xbox 360. Também escreveu o tema de *Super Smash Bros. Brawl* do Wii.



Koji Kondo
Nascimento: 12/08/1960
É o autor majoritário das célebres músicas das séries *Mario* e *Zelda*. Sem ele, certamente essas franquias não teriam o mesmo encanto. Participou da trilha de *The Legend of Zelda: Twilight Princess* e, obviamente, será o compositor de *Super Mario Galaxy*.



Yasunori Mitsuda
Nascimento: 21/01/1972
Projetou-se com a estupenda trilha de *Chrono Trigger*, sendo responsável depois pelas músicas dos RPGs *Chrono Cross*, *Xenogears* e *Xenosaga Episode I*. Também foi o compositor de *Mario Party* e *Bomberman 64: The Second Attack*. Em *Luminous Arc*, RPG estratégico que ainda chegará ao DS, escreveu a faixa "Prelude".





Hirokazu Tanaka
Nascimento: 13/12/1957
Mesmo com as limitações dos 8-bits, Hirokazu "Hip" Tanaka foi capaz de fazer melodias pegajosas em jogos como *Metroid*, *Kid Icarus*, *Baloon Fight*, *Mother* e *Dr. Mario*. Para o Super NES, ainda compôs músicas de *Earthbound* e *Mario Paint*. Preside atualmente a Creatures, manufatura de brinquedos e cards da franquia Pokémon.

Game Music para todos os gostos

Confira na relação abaixo alguns álbuns indispensáveis de game music, entre trilhas sonoras originais, gravações de concertos e também versões arranjadas e interpretadas por bandas ou orquestras. Não deixe de ouvi-los.

Actraiser: Symphonic Suite
Chrono Trigger Original Sound Version
DK Jamz: Donkey Kong Country OST
Dragon Quest III ~ And Into the Legend...~ Symphonic Suite
Dracula Battle Perfect Selection I & II (Castlevania)
Dracula ~New Classic~ Perfect Selection (Castlevania)
Famicom 20th Anniversary Arrange Sound Tracks
Fantastic World of Super Mario Bros. 3
F-Zero
F-Zero Guitar Arrange Edition
Final Fantasy IV Celtic Moon
Final Fantasy VI Gran Finale
Fire Emblem: Genealogy of Holy War Arrange Soundtrack
Gradius in Classic I & II
Mario & Zelda Big Band Live CD
Metroid Prime & Fusion OST
Mother
Nintendo Allstar! Dairanto Smash Brothers
Ogre ~Grand Repeat~
Orchestral Game Concert 1, 2, 3, 4 & 5
Rockman X1~6 (Mega Man)
Secret of Mana +
Smashing...Live!
Sonic Adventure 1 & 2 OST
Starfox
Street Fighter Tribute Album
Super Mario World
Super Metroid Sound in Action
The Legend of Zelda: Ocarina of Time ~ Hyrule Symphony
The Legend of Zelda: Sound & Drama

Onde comprar?

Infelizmente, é quase impossível encontrar trilhas sonoras de jogos por aqui, diferentemente do Japão, onde elas são vendidas em lojas convencionais de música.
Mas isso não quer dizer que você precise viajar até lá para adquiri-las. Por meio dos sites listados abaixo, é possível importar os álbuns normalmente para o Brasil. Entre nesses endereços para obter mais informações e poder comprá-los:

www.vgmworld.com
www.cdjapan.co.jp
www.animenation.com
www.play-asia.com
www.yesasia.com

O MELHOR SONIC DA ATUALIDADE

SONIC AND THE SECRET RINGS

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 8.0
SOM: 8.0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,5
REPLAY: 6,0

PRODUÇÃO: SEGA
DESENVOLVIMENTO: SEGA
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 4

Que o Sonic demorou para voltar à ativa, todo mundo sabe. Aliás, as últimas investidas do porco-espinho e sua turma foram bastante criticadas por todas as partes do globo. Quem não se lembra do fracassado *Shadow the Hedgehog* para GameCube? Um pecado!

De acordo com a Sega, porém, essa má fase do antigo concorrente de Mario Bros. está chegando ao fim.

Uma forte reestruturação promete reerguer Sonic, Tails, Knuckles, Shadow, Robotnik e todos aqueles cativantes membros da era 16-bits de forma modernizada, atual, com uma abordagem diferente dos tradicionais jogos de ação e aventura. Isso começou com *Sonic and the Secret Rings*, que sem sombra de dúvidas é o melhor jogo da série em muitos anos.

Logo de cara, você é presenteado com um longo modo de treinamento para que até mesmo os fãs inveterados aprendam a controlar o protagonista. Acredite, tudo mudou. A história parece fruto de algum roteirista da Disney da década de 80: Sonic é forçado a ajudar Shahra - um gênio que vive dentro de um anel - a salvar o mundo (e a antiga história *Arabian Nights*) de um Djinn chamado Erazor, que está apagando as páginas do livro e pretende atacar o mundo real após conquistar poder suficiente. Para piorar, o rei Sharyar (benevolente soberano das Arábias que comicamente se parece com Robotnik) foi raptado, sobrando mais essa tarefa para você. A maldição que atingiu o azulão só será removida após entregar as sete World Rings ao vilão da história - também vai dar trabalho. Quanta coisa!

Os controles pegarão os incautos de surpresa.

Você segura o Wii Remote na posição horizontal, e os diversos movimentos são feitos com a detecção de movimento. Girando o controller para frente, Sonic avança. Faça o movimento no mesmo eixo ao contrário, e ele volta, pegando impulso. Empurre o Wii Remote no ar, após pular, e você desfere um poderoso ataque. Sua movimentação evolui através dos estágios e novos movimentos são adicionados à ação. Será preciso um pouco de prática, já que os comandos não são como os de outros jogos do gênero.

Se você não prestar atenção nos estágios de treino, poderá se dar mal nas cenas com mais velocidade, onde é preciso pulso firme e movimentos precisos para se safar das armadilhas.

A exploração não é das melhores - este também não é o foco do jogo - e o bacana mesmo é demonstrar a sua habilidade, correr sem parar e conquistar os objetivos de cada estágio com louvor, somando pontos e habilidades ao final. Se você se cansar do modo tradicional e suas 30 horas de jogo para completar tudo (todos os bônus e habilidades do Sonic), há ainda o Party e o Special Book.

O primeiro permite até quatro jogadores nos minigames, destravando coisas adicionais, como os personagens Shadow, Cream, Silver e Blaze, além de novas provas. O segundo é um modo de extras, com 225 prêmios para quem completar os estágios e desafios no tempo estipulado. Você habilita vídeos, música, entrevista e arte-final que fazem parte da obra. Acima da média, mas ainda uma pequena amostra do novo mundo que vem pela frente. No fim do ano, Mario e Sonic se encontrarão em um game de esportes. Quem sabe o futuro não trará parcerias ainda mais vitoriosas?

—ORLANDO ORTIZ



Sonic voltou com força total e muita velocidade no Wii

A NOVA MANIA EM MONSTROS DIGITAIS

SPECTROBES

NOTA: 7.0
GRÁFICOS: 7.0
SOM: 6.0
JOGABILIDADE: 6.0
DIVERSÃO: 7.0
REPLAY: 8.0

PRODUÇÃO: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
DESENVOLVIMENTO: JUPITER
GÊNERO: AÇÃO / RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 16

Se a Disney resolveu produzir um jogo com personagens totalmente novos em parceria com a Jupiter (mesma desenvolvedora de *Kingdom Hearts: Chains of Memory*), é porque a aposta é grande. Ainda mais quando é baseada no conceito de coleções de monstros virtuais, uma fórmula de sucesso já aproveitada por tantos outros. Mas o que torna *Spectrobes* realmente diferente?
Ao começar a aventura, você pode até acreditar que se trata de um agitado jogo de batalhas espaciais. A própria animação 3D da introdução já mergulha você na ação. Logo você descobre que Rallen e Jaleen, os personagens principais, são membros da Nanairo Interplanetary Patrol. E é em uma das missões dessa patrulha estelar que a trama do jogo começa. Ao investigar um acidente com uma nave avariada, Rallen encontra nos destroços um artefato chamado Prizmod e um senhor inconsciente. Sem muito tempo para pensar, logo é atacado por uma força maligna chamada Krawl.
Nesse momento, ele descobre que o tal artefato lhe permite controlar monstros para se defender, os Spectrobes. E é assim que começa uma grande jornada para proteger os planetas da destruição final.
Segundo Aguru Tanaka, o diretor do jogo por parte da Jupiter, "o objetivo era um jogo que tivesse uma grande variedade de personagens e diferentes estilos de se jogar, e queríamos que cada um desses elementos fosse bem feito". O resultado é que *Spectrobes* oferece cerca de quinhentos monstros para a sua coleção, que devem ser encontrados, reanimados, cuidados e treinados. Parece simples falando assim, mas o que Tanaka disse sobre fazer os elementos bem feitos foi levado a sério, utilizando bastante todos os recursos disponíveis no DS.
Como os monstros foram extintos há muito tempo, Rallen deve encontrar seus fósseis. Para isso, você precisará investigar os cenários e usar a Stylus para analisar uma área. Se houver algo enterrado, um sinal diferente aparecerá e você deverá clicar com a caneta. Isso fará com que o jogo mude para o modo de escavação, no qual você deverá usar a Stylus como se fosse uma ferramenta. Você vai destruir um ou dois fósseis antes de pegar o jeito, mas logo se acostumará. É assim também que você consegue minerais para alimentar e fortalecer seus Spectrobes. As escavações



podem se tornar exaustivas e dar um ritmo mais lento ao jogo, mas sem dúvida compõem um dos aspectos mais interessantes.
Depois de encontrar um novo fóssil, você deve usar uma máquina para despertá-lo. E nada de botões ou tela sensível: é o tom da sua voz que fará o trabalho. Se for bem sucedido, um novo Spectrobe entrará para sua coleção e exigirá cuidados. Se você conhece as criaturinhas Chaos de *Sonic*, notará algumas semelhanças: além de colocar os monstros em locais específicos para se fortalecerem, deverá alimentá-los com os minerais encontrados durante as escavações. Quando estiverem prontos, poderão acompanhá-los em suas lutas.
Outra característica que chama a atenção é a aposta em cartas colecionáveis, com vários furos. Ao posicioná-las na tela sensível do DS, você pode utilizar a Stylus nesses buracos para acionar uma seqüência e receber monstros ou itens. Levando em consideração que há apenas uma única versão do jogo, esse sistema pode garantir aqueles tão desejados monstros raros para a sua coleção.
No fim das contas, *Spectrobes* sofre um pouco de preconceito por seguir os passos de outros sucessos. Mas ele tem seu brilho próprio e um sistema bem interessante. Se quiser conhecer mais, na página oficial na internet (www.spectrobes.com), há muito material, desde episódios animados até páginas pessoais dos personagens. Mas é na telinha do DS que você vai colher os frutos (ou seria escavar os fósseis?) de tanta dedicação da Jupiter e da Disney.





Esse é o Peludomón... brincadeirinha!

RÁPIDO, SIMPLES E FUNCIONAL

KORORINPA: MARBLE MANIA

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 7,0

PRODUÇÃO: KONAMI
DESENVOLVIMENTO: HUDSON
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

A Hudson é 8 ou 80. Ao mesmo tempo em que produz o fraquíssimo *Wing Island*, consegue fazer *Kororinpa*, um game simples, divertido e que cumpre sua proposta.
Não se assuste com o nome esquisito que leva "n" antes do "p" (!?) - algo que contraria tudo o que aprendemos na escola brasileira.
Não encontrei nenhum significado para a palavra, então acho justo inventar um: "bolinha que rola".
Mas deixando a brincadeira de lado, a idéia utilizada aqui é similar à apresentada em *Kirby Tilt'n'Tumble* para GBA, só que usando o Wii Remote na posição horizontal.
Você controla o "tabuleiro", e usa a física para direcionar a bolinha (aliás, você pode colecionar as bolinhas depois de passar algumas fases) para pegar todos os cristais espalhados nos cantos do cenário menos propícios à visitação. Fazendo isso no menor tempo possível,
você é premiado com a próxima fase, com dezenas de novos desafios.
Porém, seria muito fácil se você tivesse que controlar uma superfície plana, certo? A Hudson pensou a mesma coisa, e tratou de colocar vários obstáculos no seu caminho.
São elevadores, esteiras, tesouras (!), poças d'água, geléias, bolos e até cenários sem paredes, que parecem conspirar contra os desprovidos de coordenação motora.
Para quem gosta de competição, há o multiplayer para dois jogadores, ideal para você irritar seu amigo, irmão, prima, jogando seu adversário em uma das armadilhas para vencer.
Kororinpa usa algo essencial na vida das pessoas: a paciência. Portanto, fique calmo, ajeite-se no sofá e divirta-se.

—Douglas Vieira



Kororinpa lembra muito bolinha de gude.

BRINCANDO NA COZINHA

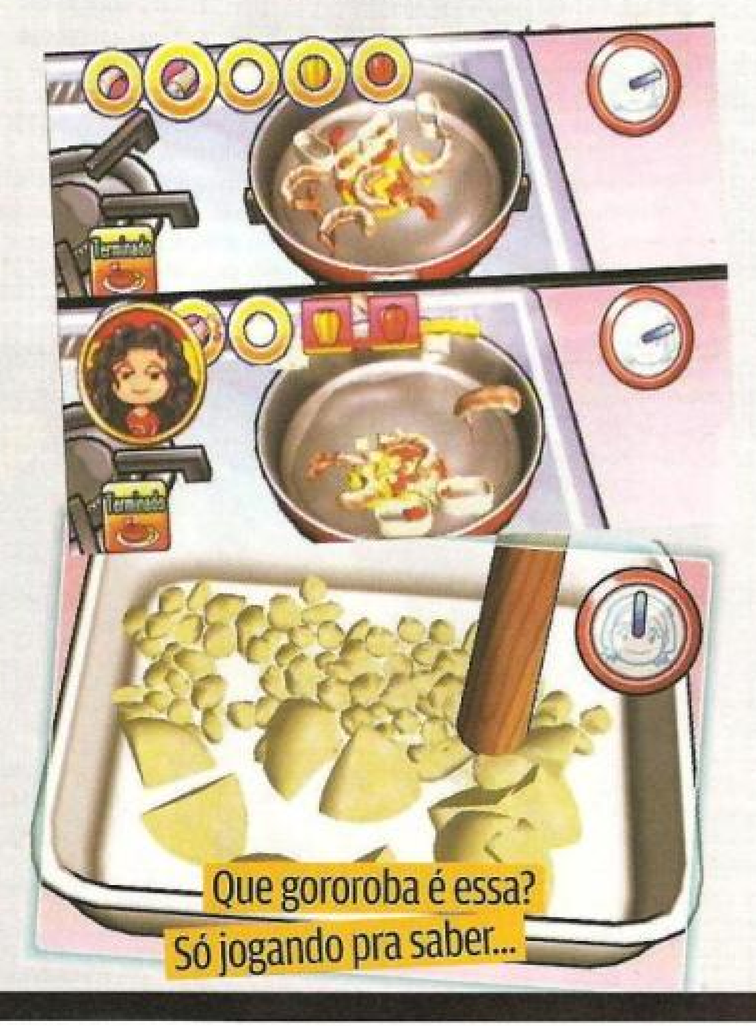
COOKING MAMA: COOK OFF

NOTA: 7,0
GRÁFICOS: 6,5
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 6,0



PRODUÇÃO: MAJESCO GAMES
DESENVOLVIMENTO: OFFICECREATE
GÊNERO: MINIGAMES
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

Até que não demorou muito para a chegada de jogos mais inusitados ao Wii. Um deles é *Cooking Mama*, para você que vive na base de comida enlatada ou pratos frios prontos para preparo no microondas. Não dá para dizer que você vai virar um verdadeiro chef, mas decerto o game vai ampliar o seu conhecimento na cozinha de uma maneira, no mínimo, divertida. Como na versão para Nintendo DS,
a preparação de cada iguaria é dividida em etapas compostas por minigames que exigirão usar o Wii Remote para descascar verduras, moer carne, fritar massas e outras atividades que seguem o mesmo caminho. Até quem não possui o menor tato com utensílios domésticos vai conseguir jogar, já que antes de cada processo há uma breve explicação do que deve ser feito.
Caso sinta necessidade, você pode treinar todas as etapas para não fazer feio diante da "mama" - mais fácil, impossível. São dois modos de jogo: o principal e um cooperativo, em que dois aspirantes a mestre-cuca serão testados durante cada fase de preparação dos pratos. Existem 55 pratos esperando por sua habilidade de preparo, cada um representando um país - infelizmente, o Brasil não está na lista, mas você pode mandar uma receita para a Majesco no site oficial do jogo. Quem sabe eles incluem na próxima, hein?
A grande questão é que depois de algum tempo, as ações se tornam monótonas e mecânicas, fazendo com que você não queira mais meter a mão na massa. Vale pela diversão proporcionada e é ótimo para passar o tempo. —Douglas Vieira



Que gororoba é essa? Só jogando pra saber...

As revistas da Futuro Comunicação dominam o mundo dos games



TACADAS DE VERDADE

TIGER WOODS PGA TOUR 07

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 6,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 9,0



PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO: EA REDWOOD SHORES
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2

Golfe: o impossível ao seu alcance. Se já era bom em *Wii Sports*, agora o esporte ganha o respeito de quem esperava uma abordagem "de verdade" - nada de *Super Swing Golf*, ok? Você ficará surpreso desde o impressionante barulho da tacada saindo do Remote até os acertos nas situações mais difíceis. Os esforços de produção se concentraram na mecânica fundamental de uma partida de golfe: força, velocidade e peso. O suíngue na hora da tacada realmente causa efeito, assim como qualquer rotação do Remote. Contrariando a regra dos jogos de golfe, que sempre facilitam as coisas, aqui é preciso ter muito cuidado, principalmente em locais arriscados. Natural, portanto, que as recompensas obtidas sejam ainda mais valorizadas. As quase intermináveis opções de jogo (campanha, arcade...) só são empobrecidas pelos menus complicados. Prepare-se para idas, voltas e re-voltas pelas telas até entender o caminho certo. No gramado, nem tudo é perfeito. Algumas tacadas promissoras (quando a visão vira widescreen) acabam se revelando tragédias, sem razão aparente - além de um raríssimo bug que fez a bola, já parada, disparar em direção ao buraco, distante uns 5 cm (a redação parou para acompanhar o replay). As opções de personalização de jogador, desde roupa até feições físicas, seguem a tradição Tiger Woods, mas ainda sofrem de imprecisões do Remote para navegar por abas menores e mais delicadas. Amigo, *Wii Sports* foi só o começo. Agora você tem golfe de qualidade - e de verdade (ou quase isso).

—RENATO BUENO

Se fosse brasileiro, com certeza se chamaria Tigre de Madeira

DESCENDO O MORRO NO Wii REMOTE

SSX BLUR

NOTA: 7,5
GRÁFICOS: 8,0
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 6,5

PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO: EA MONTREAL
GÊNERO: ESPORTE
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Inacreditavelmente intuitivo, *SSX Blur* toma a coroa de melhor game do gênero para Wii. Um dos motivos, claro, é a ausência de competidores (a não ser que você conte os jogos de GameCube, como *1080º Silver Storm*). O bacana aqui é que os impacientes como eu podem pular o tutorial, pois os comandos são auto-explicativos. Movendo o Nunchuk como um manche, você controla o seu personagem. O gatilho serve para ativar o boost (uma aceleração adicional), que você ganha ao desenhar manobras no ar com o Wii Remote. Você pode coletar os power-ups durante a corrida morro abaixo, que também auxiliam naquela parte crítica do trajeto onde todos passam pelos lados, por cima, por baixo e por sabe-se-lá-onde, deixando-o por último. Para quem ainda duvidava do potencial gráfico do Wii, .dá uma pequena amostra do que o notável branquinho pode fazer. O acabamento é muito bonito, com efeitos de luz bastante convincentes, além de pequenos cuidados adicionais (como a neve que suja a roupa dos competidores após uma queda). Os modelos 3D e cenários são muito detalhados, pecando apenas em certos lugares com uma ou outra textura esquisita, notável apenas quando você passa muito lentamente por elas. Não gostei da trilha sonora. Concordo que preferência musical não se discute, mas neste caso, a escolha (ou composição) foi muito genérica, não empolga. As batidas são fracas e apenas servem para acompanhar os ruídos, gritos e a voz do narrador. Outrora anunciado como um personagem secreto, Mario Bros. não aparece na versão final de *SSX Blur*. Em seu lugar, um Yeti (ou abominável homem das neves) faz uma graça.

—ORLANDO ORTIZ



Pra que ir para os alpes? Esquiar em casa é o quente!

NA ARENA DA TRANSFORMAÇÃO

CUSTOM ROBO ARENA

NOTA: 7.0
GRÁFICOS: 6,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,0
REPLAY: 7,0

BRONZE

PRODUÇÃO: Nintendo
DESENVOLVIMENTO: Noise
GÊNERO: Ação / RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1 a 2

Assim como *Fire Emblem* e *Mother*, *Custom Robo* é outra franquia da Nintendo que aporta nos Estados Unidos de maneira inconstante. *CR Arena* é nada menos que o quinto episódio da série, mas apenas o segundo a chegar ao ocidente - dois do Nintendo 64 e um do Game Boy Advance permanecem restritos ao Japão. Entretanto, os lançamentos em inglês da versão para GameCube em 2004 e a atual para DS podem sinalizar que capítulos vindouros também aparecerão por aqui, ainda mais se levarmos em consideração a diversão proporcionada por esta edição portátil.

RPG à moda antiga

De início, *CRA* é um RPG: controla-se um garoto (sem nome padrão) de cabelo ruivo em um ambiente urbano-futurista que remete a Earthbound do Super NES. Os cenários são representados por gráficos bidimensionais límpidos, bastante simples, sem muitos detalhes em se tratando de DS - o que escancara o fato de o título ter sido originalmente planejado para GBA e depois migrado para o aparelho de duas telas.

Transferido para uma nova escola, o protagonista então segue uma rotina trivial: freqüenta aulas, faz refeições acompanhado da família e dorme. Sempre ao som de um rock animado e cativante, que enjoa e fica repetitivo em pouco tempo de jogatina. Você também se torna amigo da simpática Liv e do introvertido Dennis, que lhes instruem a usar o seu robô em campeonatos e em outros duelos em arenas holográficas. A partir daí, *CRA* se transfigura completamente: sai o RPG e entra em cena um jogo de combate.

Robôs em ação

Antes, visualiza-se o adversário para estudar as fraquezas dele e para modificar cada parte da sua máquina, como bombas, pernas e a arma principal para a contenda. Escolhida a configuração, tanto o seu robô quanto o do rival ficam em forma de cubo dispostos em canhões na área central da arena. Cabe a você movê-lo a fim de apontar o lugar para o qual o disparo será realizado, conseguindo assim obter vantagem ou não na batalha. Em seguida, os botões devem ser apertados rapidamente com o intuito de fazer o cubo transmutar-se em robô para que o confronto finalmente principie na tela superior. Em vez de sprites, aqui o visual é 3D - algumas texturas dos cenários são bastante pixeladas e os efeitos de explosão, feios. É possível pular, fazer dash (escorregão à *Mega Man X*) bem como desferir tiros, mísseis teleguiados e atirar o pod, uma espécie de mina que explode ao ser tocada.

Não basta atirar a torto e a direito, já que uma barra de energia indicada na tela inferior limita os disparos contínuos, exigindo que haja contrabalanço entre cada tipo de ataque. Não pense, no entanto, que isso adiciona muita estratégia às pelejas: elas não exigem grande desafio, uma vez que há situações em que não precisará se esquivar para obter êxito. Tudo fica ainda mais fácil quando você passa a comprar e equipar armamentos de maior destruição. Isso não se aplica ao modo multiplayer - em rede local (com o uso de apenas um cartucho) ou online -, que expande a durabilidade de *CRA* oferecendo diversas opções. Ao escolher alguém aleatoriamente, não haverá risco de acontecer batalhas desequilibradas, uma vez que serão selecionados dois robôs de poderio semelhantes ou parecidos. Além disso, dá ainda para criar uma lista de amigos e até conversar com eles por meio de voz. Enfim, o elenco de personagens carismáticos e o excelente multiplayer compensam as batalhas carentes de tática da aventura solo desta fusão peculiar entre ação e RPG.

—Alexei Barros



Customizar: uma palavra que não existe em português.

UM ORIGAMI DE HERÓI

SUPER PAPER MARIO

PRATA

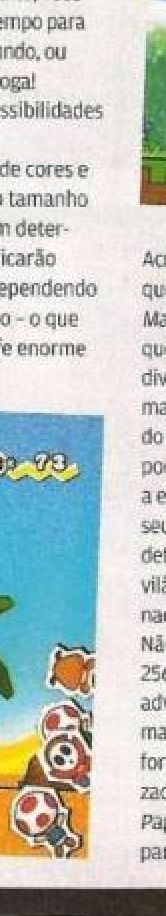
NOTA: 9,0
GRÁFICOS: 10
SOM: 8,5
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 10
REPLAY: 10

PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: INTELLIGENT SYSTEM
GÊNERO: PLATAFORMA / RPG
NÚMERO DE JOGADORES: 1

A primeira aparição de Super Paper Mario na E3 de 2006 chamou a atenção da mídia especializada e também dos fãs através dos sites que fizeram a cobertura do evento. Afinal, não era apenas mais um jogo do mascote da Nintendo que estava chegando. Tratava-se de algo único, com motivos de sobra para cativar aqueles que curtem as aventuras do personagem.
A versão originalmente anunciada para GameCube foi cancelada, o que deixou muita gente triste, mas posso afirmar que a mudança e a espera valeu.
Tudo começa quando Mario e Luigi decidem visitar Peach no Castelo do Reino dos Cogumelos. Porém, antes que dessem dois passos à frente, Toad chega para dar uma notícia não muito agradável: a princesa foi seqüestrada – esta não é a novidade. Conhecendo essa história de outros carnavais, os irmãos decidem ir à fortaleza do Rei dos Koopas na esperança de encontrá-la – mas não contavam com o que aconteceu: Bowser (ou Koopa, se preferir) também não faz a mínima idéia de onde a donzela foi parar.
Nesse momento, um portal se abre e suga todos para o seu interior, deixando apenas Mario para trás. Ele acorda após um tempo acompanhado da borboleta pixelada Tippi, que revela a nova missão do encanador: acabar com os planos de Count Bleck de dominar o mundo enquanto percorre os estágios em busca dos oito Pure Hearts.
Se você jogou as versões anteriores, sabe que a escolha pelos gráficos de papel ampliou ainda mais a experiência de aventura, e aqui as coisas melhoram com o acréscimo da perspectiva 3D.



Confesso que fiquei boquiaberto com a nova visão: ao adentrar este espaço, você verá um novo ambiente no qual caminhos revelam-se próximo daquela plataforma onde seu salto seria inútil, itens aparecem, alguns inimigos somem, enquanto outros surgem e até NPCs são revelados. Entretanto, você deve respeitar o limite de tempo para permanecer nesse novo mundo, ou perderá pontos de vida – droga!
Além do acréscimo das possibilidades em terceira dimensão,
há um verdadeiro festival de cores e formas, principalmente no tamanho de alguns personagens: em determinados momentos, eles ficarão minúsculos ou gigantes, dependendo do local onde ocorre a ação – o que acha de enfrentar um chefe enorme com um Mario nanico?





O Mario de papel é bacana, mas cuidado: se molhar, borra!

Acredite, não serão poucas as vezes que isso acontecerá. *Super Paper Mario* tem vários elementos extras que lhe renderão bons momentos de diversão. O Wii Remote é utilizado da maneira clássica, como o controller do NES, e outros dois personagens poderão ser controlados durante a empreitada: Peach, que utilizará seu guarda-chuva para planar e se defender de ataques inimigos, e o vilão Bowser, pronto para cuspir fogo naqueles que se meterem no caminho. Não bastasse isso, você encontrará 256 cartas que dão pistas sobre os adversários encontrados em todos os mapas, poderá combinar itens para formar as 96 receitas que serão utilizadas durante a aventura (herança de *Paper Mario: The Thousand-Year Door*, para GameCube) e resgatará os pixls para utilizar seus poderes – como a habilidade de Tippi, útil para encontrar portas ou objetos secretos no cenário. Para os saudosistas, há muitas referências a outros títulos da Nintendo, itens como a estrela, que transforma os personagens em verdadeiros gigantes, tal como em *New Super Mario Bros.* (é fantástica a sensação de ver as formas 8-bits correndo pela tela enquanto o personagem é desenhado na versão "Golias"), além de uma rápida alusão a *Super Mario Bros. 3* – mas essa eu não vou contar, você vai ter de descobrir sozinho. *Super Paper Mario* é um jogo obrigatório para os donos do Wii, seja pela diversão ou pelo carisma dos personagens. E isso nós sabemos que a turma do Reino dos Cogumelos tem de sobra.

—Douglas Vieira

É NESTA PARTE QUE VOCÊ VAI PARA UM LUGAR MELHOR.

Bem-vindo ao novo Reino dos Cogumelos.
Onde um cogumelo especial faz você ficar gigante.
Onde os canos de teleporte transportam você
para lugares melhores, e Mario e Luigi
podem se enfrentar
no modo multiplayer.
Este é o novo Super Mario.
Isso só acontece
no Nintendo DS.

NINTENDO DS
New SUPER MARIO BROS.

NINTENDO DS™

ESTRANGULANDO O REMOTE

THE GODFATHER: BLACKHAND EDITION

NOTA: 7,0
GRÁFICOS: 7,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 7,0

PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO: ELECTRONIC ARTS
GÊNERO: AÇÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1

Nada como a máfia picareta, carros antigos lerdos e pesados, ternos pretos e metralhadoras Thompson governando Nova York. Por mais que *Godfather* não tenha sido, nem nas outras plataformas, um jogo tão bom quanto todos acreditamos, o nome é forte, o tema é apaixonante. No Wii, o Poderoso Chefão perde e ganha. Perde, por um lado, porque o inseparável conjunto Remote + Nunchuk não proporciona uma experiência razoável de exploração de cenários. Fica complicado trocar de arma, correr e, ao mesmo tempo, manter o olho na polícia que lhe persegue. Mas o Padrinho ganha nossa simpatia, com os mesmos controllers, ao instigar diversas formas de ataque e intimidação. Segure o padeiro pelo colarinho, jogue-o contra a parede, estrangule-o, dê um golpe mortal - diversas opções, todas mais bem executadas do que nos consoles "convencionais". A sensação de vingança e justiça com as próprias mãos está garantida. O mundo aberto é composto por bairros, dominados por diferentes famílias. Enquanto segue os acontecimentos do filme, você tem a opção de vasculhar itens escondidos e extorquir comerciantes para se tornar o dono da cidade. Ganhando respeito e dinheiro, você compra novas roupas, e sempre pode passar no barbeiro para acertar o visual, se não estiver satisfeito com o personagem que criou no começo. Ou seja: muitas viagens, de carro ou a pé. Ou seja (2): vai ser cansativo chegar aos destinos, mas, uma vez lá, basta partir para a ignorância braçal - sem dúvida, a melhor recompensa dessa vida mafiosa. —RENATO BUENO


Extorsão é um barato, não é mesmo, Don Corleone?

GUERRA, MAIS UMA VEZ

MEDAL OF HONOR: VANGUARD

NOTA: 6,0
GRÁFICOS: 6,5
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,0
REPLAY: 6,0



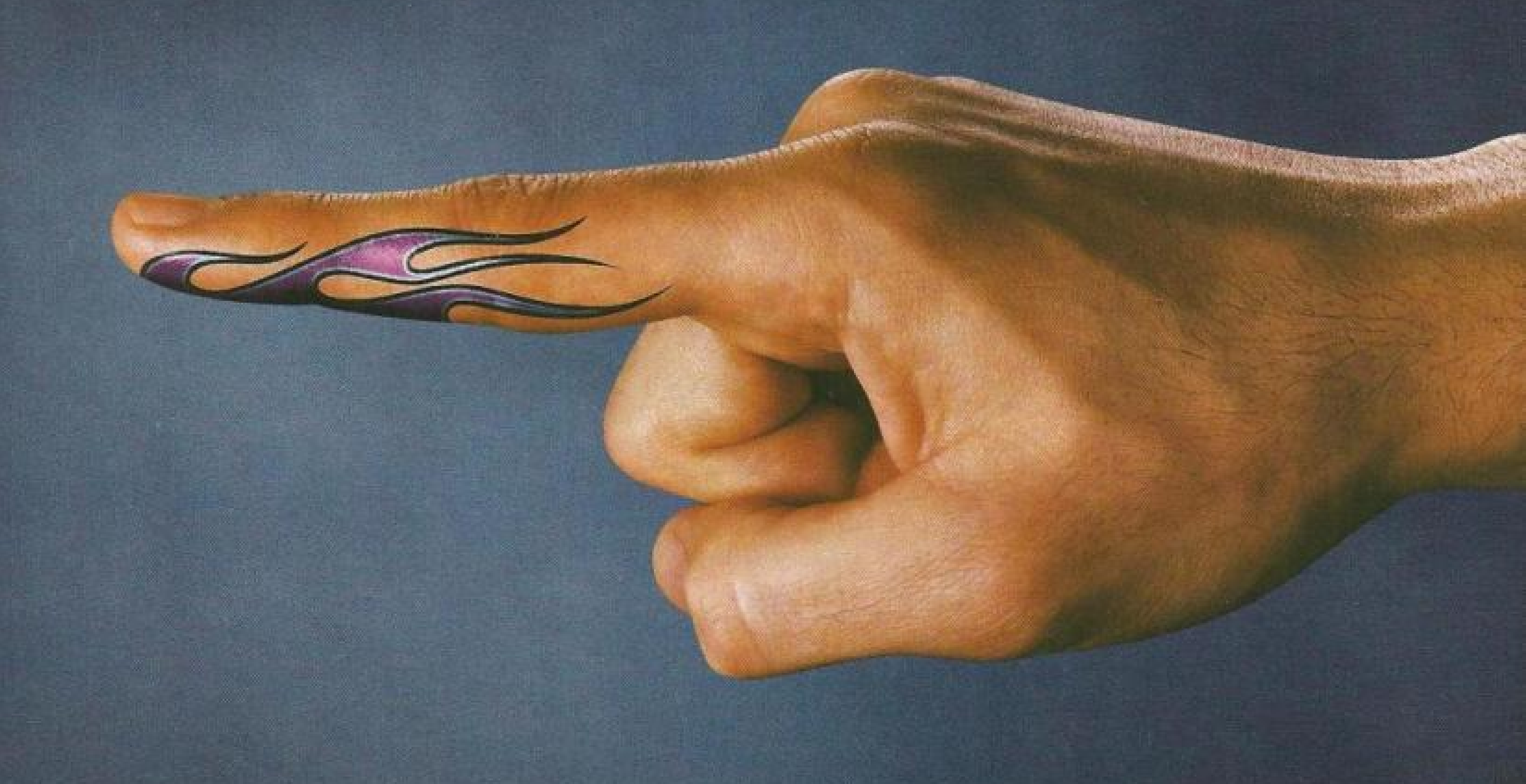
PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO: ELECTRONIC ARTS
GÊNERO: SHOOTER
NÚMERO DE JOGADORES: 4 (EM TELA DIVIDIDA)

Alemanha, França, Holanda, Itália. Parece semifinal da Eurocopa, mas é mais um episódio daquelas aventuras naqueles lugares em que você precisa fazer aquelas coisas. Você já viu antes. Invadiu bunkers, esperou reforços, guiou camaradas - e nem faz muito tempo, já que o pioneiro (no Wii) *Call of Duty 3* é recente por aqui.
De inédito, apenas o salto de pára-quedas. Tão breve que não traz grandes lembranças, só esquenta a emoção da batalha nos primeiros minutos.

As intenções podem ter sido as melhores, e o visual mostra um aprimoramento em relação ao que o Wii tem apresentado, mas é inevitável traçar um paradigma dos jogos de tiro em primeira pessoa neste pequeno console: estamos na pré-história, ainda existe muito a ser melhorado. Os controles em *CoD 3* eram precisos e ligeiros - apesar do Remote problemático e do traumático lançamento de granadas. Em Vanguard, esses controles parecem frouxos, tamanha a facilidade em perder o rumo durante a batalha - você coça o nariz (na vida real) e acaba pulando, recarregando a arma e atirando para cima (na vida virtual). Culpa de um Nunchuk sobrecarregado, que exige minúcias de manuseio não permitidas por um tiroteio - pular, agachar, esquivar, recarregar. Descontando a inteligência artificial com data de validade vencida, você consegue se divertir, com moderação, ao batalhar por medalhas, conquistar melhorias nas armas e ouvir o melhor sotaque de soldados italianos. Tudo em quatro campanhas curtas, cheias de "MG42 bloqueando nosso caminho". —RENATO BUENO


"Mamãe, porque os homens feios estão atirando em nós?"

Tocar é legal.







Não tire o seu dedo do acelerador. Toque, controle, corra e personalize as máquinas de correr nas cidades.

NINTENDO DS™





O AMBIENTE IDEAL

Quem disse que o Wii não oferece áudio e vídeo de alta qualidade? Pensando nisso, a Nintendo World preparou este guia com uma série de equipamentos para você montar sua sala ou quarto e aproveitar tudo o que o Wii oferece. Cada um dos ambientes terá um nível de sofisticação, com os preços de cada item e o endereço eletrônico de onde encontrá-los. Claro, isso serve apenas para você ter uma base de como ficaria legal a jogatina no Wii com tais aparelhos, já que o novo console não precisa desses adicionais para funcionar.

— Rodrigo Amaral

TV 29" Samsung Slim Fit

Preço: R$ 1.257,32
Onde comprar: www.fastshop.com.br
A maior atração da Samsung CL29Z30HMRXX Slim Fit de 29 polegadas é o tubo de tamanho 30% menor do que as tradicionais, o que facilita a instalação do aparelho em locais apertados. Tem uma boa variedade de entradas de vídeo e por ser uma EDTV suporta com perfeição o sinal 480p, a resolução máxima do Wii.

Cabo Vídeo componente Nintendo

Preço: R$ 160,55
Onde comprar: www.misterbros.com.br
Obrigatório para se obter a máxima qualidade nos jogos. Só com ele você pode acessar o modo 480p, que deixa tudo mais nítido e vibrante. Esse cabo separa os sinais de cores RGB os manda para a TV com maior precisão em um sistema analógico.

Home Theater Leadership

Preço: R$ 292,40
Onde comprar: www.balaodainformatica.com.br
O Home Theater System 5.1 5000W da Leadership tem duas saídas auxiliares para amplificar o som da TV e suporta as tecnologias Dolby Digital, DTS e Dolby Pro Logic, que dá um efeito mais caprichado aos jogos do Wii. É o convencional, mas funciona muito bem.

Roteador Wireless D-Link

Preço: R$ 197,20
Onde comprar: www.balaodainformatica.com.br
Como você pôde conferir na edição passada da Nintendo World, é muito fácil e interessante conectar o Wii à internet. O novo console na Nintendo tem uma placa de rede sem fio embutida e, para utilizá-la da melhor forma (sem fios e complicações), o roteador D-Link DI-524 é uma ótima pedida.

Cartão SD

Preço: R$ 46,99
Onde comprar: http://digitaldisc.com.br
Para escutar suas MP3 e visualizar as fotos no Wii, é requisito mínimo ter um cartão de memória flash do tipo SD (Secure Digital). A versão de 512 MB é fácil de ser encontrada e tem boa capacidade de armazenamento.

Pilhas AAA recarregáveis

Preço: R$ 109,80
Onde comprar: www.submarino.com.br
Não dá para comprar pilha toda vez que o Wii Remote pára de funcionar. Para sanar este problema, existem as pilhas recarregáveis. Uma boa escolha é um modelo de 1000 MAH para cima, assim você terá uma longa duração de uso. Para recarregá-las, é necessário comprar um carregador que suporte pilhas AAA.


O AMBIENTE IDEAL
TV 32" Philips Cineos
Preço: R$ 1.699
Onde comprar: www.comprafacil.com.br
Umas das poucas TVs de tubo a ter tela widescreen (formato de cinema) e suporte a sinais 480p. Com 32 polegadas, a Cineos da Philips proporciona a seleção da opção wide nos jogos do Wii, o que garante uma imersão ainda maior, já que o seu campo de visão aumenta cerca de 30%.
Cabo Vídeo componente Nintendo
Preço: R$ 160,55
Onde comprar: www.misterbros.com.br
Em matéria de acabamento e materiais de qualidade, o cabo de vídeo componente da Nintendo é mais que recomendado. Ele conta com terminais banhados a ouro e isto se transforma em uma transmissão de sinais sem interferências, muito mais límpido.
Home Theater Philips
Preço: R$ 679
Onde comprar: www.magazineluiza.com.br
Além dos respeitáveis 200 RMS de potência e um DVD player integrado que roda vídeos em DivX, o HT Philips HTS3090 tem suporte total a Dolby Pro Logic II. Isso significa que o som de todos os jogos do console terão um efeito muito próximo do 5.1 real, mas sem a necessidade de comprar cabos especiais para isso.
Wii Charge Station
Preço: R$ 225
Onde comprar: www.playstation3.com.br
Pilhas recarregáveis são legais, mas não são práticas. Quando a energia delas acaba, é preciso esperar pelo menos quatro horas para voltar a utilizá-las. Com o recarregador Wii Charge Station da Nyko, basta colocar as baterias de NiMH nos Wii Remote e jogar por até 25 horas.
Roteador Wireless D-Link
Preço: R$ 197,20
Onde comprar: www.balaodainformatica.com.br
O roteador D-Link DI-524 não serve só para ligar o Wii à Internet sem precisar de fios. Ele pode ser usado para distribuir a internet para a sua casa inteira - com fio ou sem fio. Você também pode ligar o Nintendo DS na rede Wi-Fi e se divertir com seus amigos.
SanDisk
1.0GB
SD
Cartão SD
Preço: R$ 68,99
Onde comprar: http://digitaldisc.com.br
Com 1 GB de memória, você pode salvar seus álbuns favoritos e também aquelas fotos das festas de final de ano que você detesta ver. Que tal utilizar o editor de fotos do Wii e brincar com o rosto daquela sua tia chata ou de seu primo pentelho?
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR 45



Nem tudo são flores!

Alguns jogos lançados para o Wii não oferecem suporte para televisões widescreen, resolução de 480p e Dolby Pro Logic II. Portanto, antes de comprar um jogo, olhe atrás da caixa para saber se eles são compatíveis com essas características.

TV de Plasma 42" LG

Preço: R$ 3.899

Onde comprar: www.maniavirtual.com.br

Para obter a melhor imagem possível do Wii, uma TV de plasma com resolução nativa de 852 x 480 pixels (480p) é a escolha ideal. A LG 42PC1RVAWZ vem equipada com um mecanismo que previne manchas na tela provenientes de imagens estáticas, contém inúmeras entradas de vídeo, é widescreen e tem 42 polegadas. Quer mais?

Cabo Vídeo componente Nintendo

Preço: R$ 160,55

Onde comprar: www.misterbros.com.br

Para uma plasma, não existe outra opção a não ser o cabo vídeo-componente. A imagem de uma TV dessas só mostra a sua real magnitude quando o sinal de qualidade. Nesse quesito, não existe melhor opção no Wii.

Home Theater Sony

Preço: R$ 1.599

Onde comprar: www.pontofrio.com.br

O home theater Sony HTDDW880. Ele tem potência total de 1000 RMS, suporta Dolby Pro Logic IIx (versão 6.1 do Pro Logic II) e oferece calibração automática de som.

Controller Wii Classic

Preço: R$ 122,55

Onde comprar: www.misterbros.com.br

Para aproveitar os jogos clássicos comprados no Virtual Console, o controller Wii Classic é perfeito. Original Nintendo, qualidade indiscutível.


O AMBIENTE IDEAL
Wii Wireless Sensor Bar
Preço: R$ 185
Onde comprar: www.playstation3.com.br
Se você preza pela estética e não gosta de fios cortando a sua sala, o Wii Wireless Sensor Bar da Nyko veio na hora certa. Ele substitui o sensor original por um sistema wireless e o seu desempenho é tão bom quanto o produto que acompanha o console.
Roteador Wireless D-Link
Preço: R$ 263,61
Onde comprar: www.ishop21.com.br
O roteador D-Link DI-624 também oferece conexão sem fio ao Wii e ao Nintendo DS, mas sua velocidade final pode chegar a 108 Mbps, o dobro do modelo DI-524.
Poltrona do Papai
Preço: R$ 452
Onde comprar: www.magazineluiza.com.br
Em jogos como *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, um assento confortável para lhe acompanhar durante as horas de jogatina é muito importante. Então, nada melhor do que uma Poltrona do Papai: macia, grande e reclinável.
Cartão SD de 2 GB
Preço: R$ 124,99
Onde comprar: http://digitaldisc.com.br
Com 2 GB, não existe desculpa para não transformar seu Wii em um centro de entretenimento digital. Faça sua playlist com suas MP3 favoritas, organize as fotos de seu álbum pessoal e use sua imaginação!
Ultra II
2.0 GB
SanDisk
Wii Charge Station
Preço: R$ 225
Onde comprar: www.playstation3.com.br
Com o Wii Charge Station da Nyko, a preocupação com os controllers descarregados desaparece. Ele é muito simples de usar e reabastece a energia de dois Wii Remote de uma só vez.
Carlos Filizola
A Nintendo World não se responsabiliza pelos produtos e preços citados nesta matéria, os preços estão sujeitos a modificações sem prévio aviso.

A VERDADEIRA JÓIA RARA!

Os criadores de Pokémon Diamond & Pearl revelam as suas expectativas sobre a nova geração de Pokémons para a Nintendo World. Será que você já sabe tudo mesmo sobre os novos monstrinhos que irão tomar conta do seu DS?



Matéria originalmente publicada na Nintendo Power # 214. Tradução: Andreh Rodrigues. Adaptação: JP Nogueira.

Nintendo World: *Pokémon Diamond & Pearl* tem grandes chances de atrair uma onda de novos jogadores para o universo Pokémon. Isso foi levado em consideração na hora dos últimos ajustes no jogo?

Junichi Masuda: Sempre soubemos que esse jogo poderia atrair novos adeptos ao mundo dos Pokémons. Na prática, queremos que os expectadores sintam vontade de testar a novidade. A interface da tela de toque nas batalhas foi criada para que as pessoas se sintam atraídas quando assistirem aos seus colegas controlando o jogo com suas mãos e com a Stylus. Queremos despertar a curiosidade de terceiros. O jogo funciona como abrir uma caixa cheia de presentes e ver tudo aquilo se espalhar no chão, daí escolher o seu brinquedo favorito e sair curtindo. Colocamos muita diversão dentro de *Diamond & Pearl*.

NW: Você acha que *Diamond & Pearl* é mais ou menos difícil do que os jogos anteriores da série? E por quê?

Masuda: Quando criamos *FireRed* e *LeafGreen*, tínhamos a intenção de fazer jogos mais fáceis. Mas a partir daquela experiência, aprendemos que se o jogo fica muito fácil, existe a necessidade de explicar muitos aspectos para que a experiência pareça ser mais complexa. Então dessa vez criamos um sistema de jogabilidade que facilita o entendimento do jogo. Como resultado, eu acredito que *Diamond & Pearl* acaba sendo mais fácil do que *Ruby & Sapphire*, mas é ao mesmo tempo mais difícil do que *FireRed* e *LeafGreen*. *Diamond & Pearl* é mais fácil na primeira metade, com o objetivo de facilitar a inclusão de novos jogadores, e daí fica mais difícil na metade final.

NW: Dá para adiantar algumas das surpresas que aguardam os jogadores em *Diamond & Pearl*?

Shigeru Ohmori: Além do roteiro principal, há momentos no jogo nos quais os jogadores podem escolher o caminho que querem seguir. Você pode explorar o Underground, participar de campeonatos ou visitar o Global Trade Station, onde pode trocar seus Pokémon usando a Wi-Fi Connection. Tanto na aventura principal como nas paralelas, os jogadores podem escolher a maneira como vão seguir adiante.

Masuda: Assim como Ohmori acabou de dizer, existem muitos elementos alheios ao roteiro principal, como a estação de TV.

Cherrim

Ohmori: No começo, os jogadores até podem seguir direto para as passagens subterrâneas. Eu acho que as pessoas ficarão surpresas quando perceberem como o Underground é parecido com a superfície, no sentido em que é um mapa muito amplo e se conecta com o resto do mundo.
Masuda: Certo, vocês ficarão surpresos quando explorarem os subterrâneos pela primeira vez. Outra coisa é que na história principal desse jogo os personagens aparecem no começo e continuam até o final. Vai ser legal monitorar os personagens ao longo do jogo, tentando descobrir a função real de cada um.

NW: Quais os melhores recursos de *Diamond & Pearl*?
Ken Sugimori: Para mim é o GTS (Global Trade Station). Esse recurso faz com que você se sinta rodeado por amigos. Eu gosto da maneira que é feita essa troca de Pokémon, com pessoas que você nunca viu antes. Estou animado em saber que os jogadores nas Américas e no Japão poderão se conectar ao GTS e trocar seus monstrinhos.
Ohmori: Eu gosto de alguns recursos como o Pokétch, mas para mim o melhor mesmo são as passagens subterrâneas. Eu fui o responsável pela criação do Underground, mas coloquei elementos capazes de agradar a todos os tipos de pessoas então estou ansioso para ver a reação do público! Eu acho que a parte mais divertida é assistir ao

" ...queremos que os expectadores sintam vontade de testar a novidade. A interface da tela de toque nas batalhas foi criada para que as pessoas se sintam atraídas quando assistirem aos seus colegas controlando..."
—**Junichi Masuda**



Drapion

Diretor
Junichi Masuda

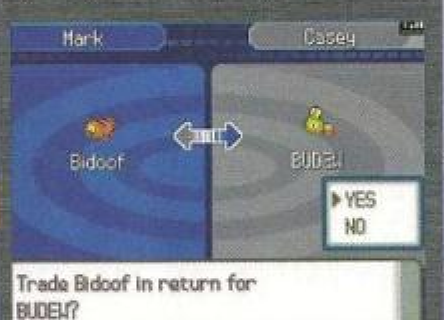
Diretor de Arte
Ken Sugimori

Chefe de Design
Shigeru Ohmori

Chefe do Departamento Gráfico
Takao Unno

Nada de cabos, um link para o futuro

A conectividade sempre foi uma marca registrada da série Pokémon, mas graças ao DS, *Pokémon Diamond & Pearl* avança ainda mais a experiência na plataforma multiplayer. Através do Wi-Fi local do DS, é possível trocar e confrontar os seus Pokémon com os personagens de colegas na mesma sala. É possível se conectar com um amigo, ou então ir até uma Union Room para encontrar mais de um Treinador ao mesmo tempo. Dá até para visitar o Sinnoh's Contest Hall para exibir o seu Pokémon contra até quatro outros competidores. Também é possível seguir para o Underground - uma vasta rede de túneis que correm nos subterrâneos da região de Sinnoh. Lá você pode se encontrar com outros Treinadores e trocar itens, visitar a base secreta de outras pessoas ou jogar pequenos games como "pique-bandeira". É possível se conectar a outros Treinadores através da internet usando a Nintendo Wi-Fi Connection e conversar com eles durante as batalhas no modo Wi-Fi, permitindo que você enfrente adversários de qualquer parte do mundo. Também é possível participar de um novo tipo de sistema de trocas de Pokémon na Global Trading Station. Leia mais na página 51 para entender os detalhes.



Planeta Pokémon



O novo Pokémon Contest traz, além da demonstração das técnicas, uma etapa de dança e outra de exibição.

Pachirisu

número crescente de pessoas nesse cenário.
Masuda: Eu também acho. O Underground utiliza a conexão sem fios do DS, então seria legal ver as pessoas reunidas para jogar. Eu gostaria de ver todos os jogadores com seus estilos variados de jogo se enfrentando.
Ohmori: É isso aí. É muito legal jogar com amigos usando da tecnologia Wi-Fi, mas eu também gostaria de ver as pessoas reunidas para jogar.
Existem muitos recursos que são diferentes de todo o restante do jogo; então acho que os jogadores vão apreciar a nova experiência.
Takao Unno: O que eu mais gosto no jogo? Tudo! (risos) Mas falando sério, no caso dos novos recursos, eu primeiro me senti desconfortável quando tive que apertar a tela de toque com meus próprios dedos. No começo, senti muita diferença em relação aos controles convencionais e também vivia preocupado com a tela que ficava suja. Mas conforme avançamos, tudo mudou e me senti muito mais confortável tocando a tela do que apertando botões convencionais. Fiquei impressionado.

> " Queremos que os pais das crianças se sintam com vontade de experimentar um pouco da aventura. É algo bem diferente do que apertar uma seqüência de botões..." —**Junichi Masuda**

Masuda: Bem, como o Unno rasgou elogios,eu também vou ficar com a tela de toque! (risos) Eu disse para todo mundo que queria que o jogo pudesse ser controlado com as mãos e continuei insistindo nisso ao longo do desenvolvimento. Para mim, esse jogo é ideal para usar o recurso inovador. A parte boa da tela de toque é que ela é uma interface em que as pessoas que estão observando o jogo se sentem com vontade de participar. Queremos que os pais das crianças se sintam com vontade de experimentar um pouco da aventura. É algo bem diferente do que apertar uma seqüência de botões alfanuméricos, então acho que nossa decisão foi correta no caso da tela de toque.

NW: O recurso GTS permite que as pessoas troquem os seus Pokémons com outros jogadores espalhados pelo mundo. Vocês acham que isso vai pegar?
Masuda: *Diamond & Pearl* foi criado para ser o melhor título da série Pokémon. Nele, o GTS representa a forma mais avançada de trocar Pokémon com outras pessoas.
Ohmori: A parte boa no GTS é a maneira como você pode interagir com outras pessoas espalhadas pelo mundo.
Masuda: Certo. Com o GTS, os jogadores poderão se comunicar com pessoas de outros lugares do mundo, trocando seus Pokémon com outros fãs em qualquer lugar do planeta. O jogo foi criado para que qualquer pessoa, em qualquer parte do mundo, possa se conectar com outros fãs de Pokémon e estabelecer uma rede de amigos no globo. Conforme você troca Pokémon, a localidade da pessoa vai ficar marcada no seu mapa-múndi, com marcadores no país onde aquela pessoa vive.
Ohmori: É como viajar por todas as localidades. Os jogadores poderão estabelecer suas próprias metas. Tipo, trocar Pokémon com pessoas ao redor do mundo, trocar o mesmo Pokémon com diferentes jogadores em diferentes países. A idéia é trocar o máximo possível!

NW: Com paisagens tridimensionais e novos efeitos especiais nos ataques, os gráficos finalmente foram melhorados nessa versão. Como foi o desenvolvimento desses novos aspectos?
Sugimori: Foi preciso muito tempo. Acho que ganhei um monte de cabelos brancos! (risos)
Masuda: Essa foi boa. (risos)
Sugimori: Mas a gente realmente trabalhou muito.
Unno: Sim. O tempo que levamos testando os gráficos tridimensionais foi algo nunca visto aqui na Game Freak. Levamos duas vezes mais tempo em comparação aos jogos anteriores da série.
Masuda: Isso é porque queríamos gráficos que não fossem muito realistas, mas um visual tridimensio-



A tecnologia Wi-Fi cresceu tanto que um novo Pokémon Center foi criado para atender aos novos requisitos.

nal com cara de bidimensional. Foi difícil manter o visual semelhante aos jogos anteriores da série. Não queríamos algo muito realista, e sim um visual a que estamos acostumados, mas que ainda assim fosse algo novo.

Unno: Exato. Os testes com os controles e desenvolvimento de idéias foram as etapas mais demoradas. Acho que se tentássemos fazer tudo muito realista, teríamos terminado bem rapidinho. Foi muito complicado fazer algo que somente parecesse realista quando houvesse interação; é diferente do que fazer uma coisa que pareça realista do começo ao fim.

Sugimori: Como temos duas telas no aparelho, levamos duas vezes mais tempo para terminar tudo.




O visual tridimensional foi aprimorado e mostra detalhes e perspectiva, mas mantém o estilo gráfico que é marca registrada de Pokémon.

NW: Os elementos gráficos nunca foram o foco dos jogos Pokémon, mas os novos efeitos mostram uma dedicação renovada às imagens do jogo. Vocês mudaram sua filosofia a respeito da importância do design gráfico?

Sugimori: Em vez de repensar a importância do design gráfico, preferimos que o visual se adequasse à jogabilidade. Como nossa plataforma é o DS, os gráficos parecem ser novos e os recursos são mais amplos.

Unno: Concordo que estamos melhorando muitas coisas visuais. Mas quando vocês mencionam a importância do design visual, não acho que mudamos nossa abordagem, porque sempre que desenvolvemos nossos jogos, a prioridade é gerar gráficos adequados ao propósito do jogo e da jogabilidade.

Sugimori: Isso não quer dizer que vamos manter os mesmos gráficos para sempre. Em cada jogo pensamos na melhor maneira para os jogadores entenderem o conceito, e qual seria o melhor gráfico para aquele sistema. Também aumentamos o conteúdo para animar os jogadores. Eu criei *Diamond & Pearl* pensando que existem pessoas que vão querer comprar o DS só para curtir esse jogo, então cria-

Obtenha todas as informações ao mesmo tempo com os botões na tela de toque.



Viagem até a estação de troca

Está em busca daquele Pokémon especial que parece impossível de encontrar? Vá até a Global Trading Station e troque seus Pokémons com outros treinadores dos quatro cantos do mundo. Não é preciso usar friend codes - basta postar uma lista de critérios para o tipo de Pokémon que você busca - nome, tipo, nível etc. - e oferecer um dos seus Pokémons em troca. Caso encontre alguém interessado, os dois Pokémons vão trocar de dono de imediato. Daí é possível oferecer um dos seus Pokémons e esperar para ver que tipo de contra-oferta você terá. Depois de negociar, você pode conferir a GeoNet, um globo dentro do GTS, para ver onde vive o treinador com o qual você acabou de fazer negócio. A GeoNet vai mostrar a localização real de cada treinador com quem você negociou ao redor do mundo.



Usar as habilidades certas nunca foi tão necessário.

A Battle Tower oferece pela primeira vez recursos on-line.

Atividades extras

Está em busca daquele Pokémon especial que parece impossível de encontrar? Vá até a Global Trading Station e troque seus Pokémons com outros treinadores dos quatro cantos do mundo. Não é preciso usar friend codes - basta postar uma lista de critérios para o tipo de Pokémon que você busca - nome, tipo, nível etc. - e oferecer um dos seus Pokémons em troca. Caso encontre alguém interessado, os dois Pokémons vão trocar de dono de imediato. Daí é possível oferecer um dos seus Pokémons e esperar para ver que tipo de contra-oferta você terá. Depois de negociar, você pode conferir a GeoNet, um globo dentro do GTS, para ver onde vive o treinador com o qual você acabou de fazer negócio. A GeoNet vai mostrar a localização real de cada treinador com quem você negociou ao redor do mundo.

mos uma experiência muito rica para não desapontar nenhum jogador.

Masuda: O ponto-chave é tornar o visual novo sem que ele seja necessariamente diferente do anterior. Como o nosso foco é a jogabilidade, os gráficos são desenvolvidos para oferecer suporte máximo a esse recurso.

Unno: Certo. A jogabilidade evoluiu de forma gradual ao longo da série, mas com a expansão da tecnologia tridimensional, tivemos que nos adaptar. Foi difícil manter o equilíbrio.

Masuda: Em vez de criarmos gráficos exibicionistas, o jogo foi desenvolvido para não parecer estranho aos fãs da série. Mas mesmo assim, os jogadores antigos vão perceber algumas mudanças no jogo. Tudo foi feito com a intenção de melhorar a experiência geral.

Unno: Muitas coisas foram inseridas no jogo através de sugestões da equipe de planejamento, mas também muitos aspectos saíram da equipe do departamento gráfico, como é o meu caso. Algumas das nossas sugestões seriam impossíveis de programar nos jogos anteriores da série.

Masuda: Em vez de usarmos o termo "importância" do design visual, é melhor dizer que ele "evoluiu" para aprimorar a experiência no jogo. Mas todo mundo está dizendo que os gráficos estão melhores do que antes.

Sugimori: Acredito que, conforme melhoramos o visual, estávamos pensando no novo sistema.

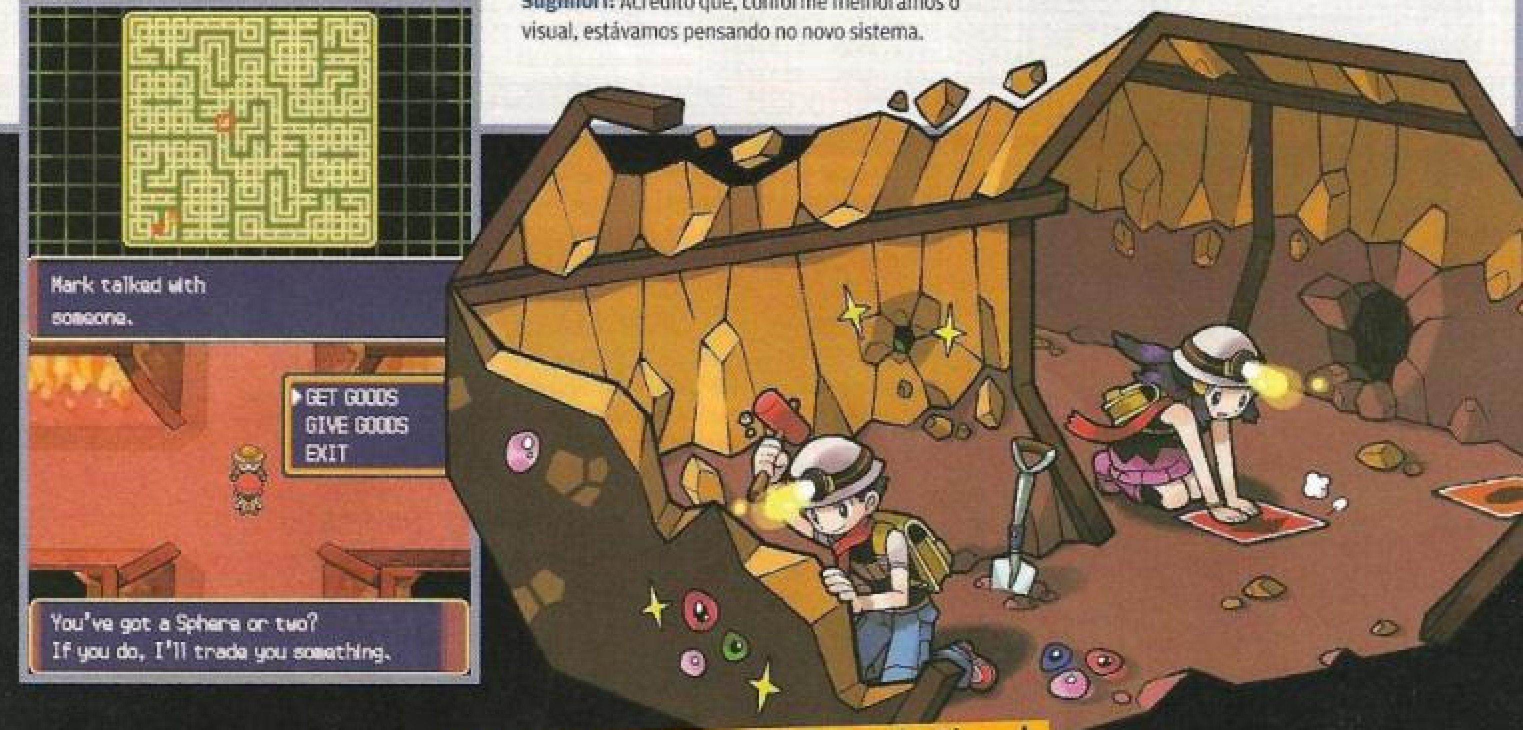
Unno: A quantidade de informações que aparece na tela ficou maior, então tudo vai parecer novidade.

Masuda: Existem elementos muito tridimensionais, (começo do SPOILER) como os moinhos na fábrica e Orebugh City (fim do SPOILER).

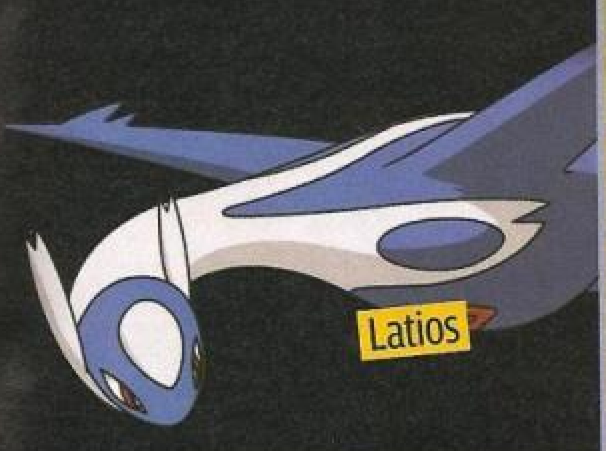
Unno: Logo no começo do jogo, os jogadores poderão ver gráficos que só existem por conta da tecnologia tridimensional. Eu acredito que isso transmite uma nova sensação no jogo.

NW: O recurso dia/noite nos jogos Pokémon sumiu por uns tempos. Por que vocês resolveram ressuscitá-lo?

Masuda: Um dos motivos é que o número de



As paredes do subterrâneo de Sinnoh são repletas de pedras preciosas.




Depois que as luzes das ruas são acesas, a região de Sinnoh ganha um novo visual. Fique acordado até mais tarde para encontrar novos tipos de Pokémon.

Pokémon aumentou. Queremos mostrar que existem diferentes tipos de Pokémon de acordo com a hora do dia, que eles só aparecem em determinados horários e que possuem características próprias. O outro motivo é que existe o recurso de data e hora no DS, e queríamos usá-lo dentro do jogo. O DS também é capaz de exibir muitas cores, então é bem legal ver a transição de cenários ao longo do dia. E as pessoas se sentem mais inseridas no contexto do jogo quando o cenário fica claro durante o dia no mundo real ou escuro quando cai a noite. O recurso de dia/noite foi retomado para trazer de volta essa sensação.

NW: Como funciona o processo de desenvolvimento de novos Pokémon?
Sugimori: Queremos mostrar monstrinhos que nunca foram vistos por ninguém. Para fazer isso, pensamos em diversas maneiras de surpreender os jogadores. Criamos novos Pokémon para que os jogadores sintam que eles são diferentes, porém continuam sendo Pokémon. Mesmo que a primeira impressão seja equivocada, com o tempo as pessoas entendem os novos Pokémon. Conforme o tempo passa, o personagem evolui e fica mais parecido com um Pokémon. A idéia inicial é que eles pareçam esquisitos.
Unno: Existem muitas coisas que servem de inspiração no mundo real, e existe um ponto em que todas essas inspirações se acumulam e são traduzidas como personagens no jogo. É assim que eu crio os meus personagens. Penso no equilíbrio para que essas novas criações sejam bem recebidas pelo público. Sempre que crio personagens novos, minha missão é surpreender os jogadores. Assim fica tudo mais divertido.
Masuda: Em *Diamond & Pearl*, o Pokémon mais forte de cada tipo foi criado em primeiro lugar, depois um equilíbrio foi determinado, e então a equipe de planejamento apresentou o novo design dos Pokémon.
Unno: É isso mesmo. *Diamond & Pearl* enfatiza o equilíbrio estratégico dentro do jogo.
Masuda: Acho que a equipe de planejamento foi responsável por apresentar metade dos novos Pokémon.

"Em cada jogo pensamos na melhor maneira para os jogadores entenderem o conceito, e qual seria o melhor gráfico para aquele sistema. ambém aumentamos o conteúdo para animar os jogadores"
—Ken Sugimori

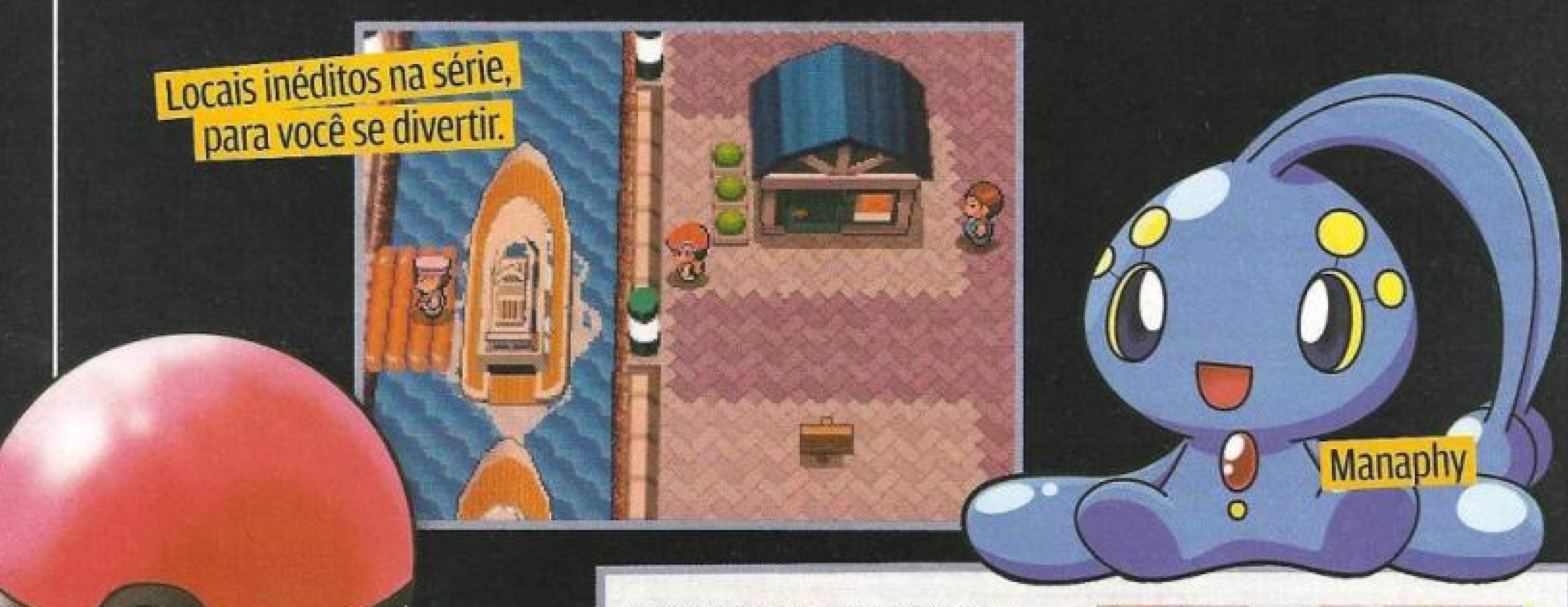
Unno: É, acho que sim.
Masuda: A equipe de planejamento apresentou as idéias e sugeriu alguns Pokémon. Em alguns casos, o design e as características de cada novo Pokémon foram decididos depois de muita conversa. Dialga e Palkia foram criados assim.
Unno: As sugestões que recebemos da equipe de planejamento serviram como boa fonte de idéias para criarmos todos os tipos de desenhos. Quando uma pessoa sugeria a criação de um novo tipo de Pokémon para equilibrar a jogabilidade, eu então trabalhava nesse novo personagem, mesmo quando estava ocupado com vários personagens ao mesmo tempo.
Masuda: Criar novos Pokémons leva tempo e é difícil.

NW: Como foi decidido a número de novos Pokémons?
Masuda: No começo, não tínhamos um número limite. Tínhamos, contudo, uma idéia grosseira do limite. Tivemos como base os jogos anteriores da série e sempre pensamos no equilíbrio, daí determinamos a quantidade de Pokémons no produto final. Esse número é resultado do equilíbrio perfeito com a jogabilidade.

NW: Como vocês determinam qual Pokémon vai ganhar novas Evoluções? Será que um dia veremos um quarto estágio na evolução dos Pokémon?
Sugimori: Somente evoluímos os Pokémon que têm aparência adequada para a evolução ou então



O novo sistema Pokédex facilita a busca por Pokémon.



Uma nova Stylus

A partir do dia 18 de março, os jogadores poderão efetuar a pré-compra do jogo *Pokémon Diamond & Pearl* nos sites ebgames.com e gamestop.com, que será lançado oficialmente no dia 22 de abril. Fazendo isso, o comprador ganha uma Stylus especial com uma pequena escultura de Dialga ou Palkia, um dos dois novos Pokémons lendários. O estoque é limitado e infelizmente essa promoção não vai chegar às lojas do Brasil, sorte de quem tem parentes por lá. A promoção se encerra no dia 22 de abril.



que poderiam tornar o jogo mais divertido. A evolução serve para melhorar os Pokémon que não são naturalmente fortes ou então aprimorar as habilidades de outros personagens que possuem potencial.

Masuda: Tudo é baseado nas forças e no visual do Pokémon. Sabe como é, tem que ter aparência de evolução, e talvez tamanho para evoluir. Com as evoluções, a equipe de planejamento consegue manter o equilíbrio entre os personagens.

Unno: Eu nunca tinha pensado nas evoluções do ponto de vista do design, mas recebi muitas sugestões durante o estágio de planejamento.

Ohmori: Eu acredito que o principal requisito é o equilíbrio da jogabilidade. Basta olhar para o design do jogo e adicionar novos Pokémon que são necessários, ou então evoluir outros Pokémon de acordo com a necessidade. Também analisamos os Pokémon para descobrir quais deles ficariam mais interessantes caso evoluíssem. Eu acho divertido permitir a evolução de Pokémon que o público normalmente não espera.

Sugimori: Um quarto estágio evolutivo... será?

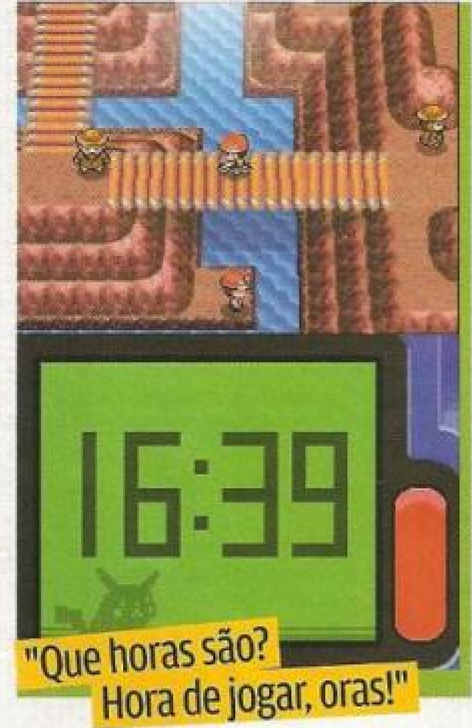
Masuda: Confesso que não penso nisso.

Sugimori: Se o quarto estágio evolutivo fosse melhorar o jogo, então seria com certeza uma possibilidade.

Masuda: No momento, as evoluções são muito interessantes do jeito que estão, então não penso em avançar.

NW: Pensando no futuro dos jogos Pokémon: quais elementos vocês gostariam de testar ou que idéias gostariam de experimentar?

Masuda: Talvez um jogo infinitamente expansível, em que os jogadores aprendem coisas sobre Pokémon, mas não jogam de fato um jogo de Pokémon. Como o DS pode se conectar com o Wii; espero poder testar coisas divertidas e animadores que extrapolam as fronteiras



"Que horas são? Hora de jogar, oras!"

dos sistemas e videogames. A base de todo jogo Pokémon é a maneira como ele pode se estender, se conectar e se comunicar com outros, e eu não quero simplesmente limitar isso ao universo de um videogame. Gostaria de expandir para fora, em vez de para dentro.

NW: Depois da boa aceitação de *Drill Dozer*, podemos esperar novos jogos fora da linha Pokémon saindo dos fornos da Game Freak?

Sugimori: Se surgir a oportunidade, eu adoraria encarar um outro desafio!

Masuda: Minhas idéias sobre como criar novas coisas permanecem inalteradas, e como eu enxergo os jogos Pokémon como algo singular, gostaria de manter os meus ideais de buscar diversão e animação nos jogos, mesmo que seja em um novo universo. NW

RETRÔ

DRAGON QUEST

A LENDA CHEGA À MAIORIDADE

— Mario Cravinhos

Há 21 anos chegava ao Japão um jogo estranho: você tinha que conversar com outros personagens, não precisava de habilidades manuais, as batalhas eram feitas com comandos na tela, você comprava e vendia suas armas em lojas e outros absurdos que não se imaginava na época. Era a primeira vez que um RPG (role playing game, jogo de interpretação de papéis) era criado para um console de mesa. E era essa a peça que faltava na vida dos japoneses. Nenhuma série de jogos influenciou tanto uma geração. Hoje *Dragon Quest* ganhou um espaço tão grande no Japão que até quem não conhece nada de videogames sabe o que é. Duvida? Dê só uma olhada!

Da competição ao sucesso!

O cenário é o Japão, no meio dos anos 80. A poderosa Enix decidiu fazer um pequeno concurso de programação entre dois jovens brilhantes: Koichi Nakamura e Yuji Horii, ambos influenciados pelo mercado americano de RPGs, mais especificamente pelos jogos da série *Ultima* e *Wizardry*. A missão deles era criar um jogo para o Famicom, console que fazia um tremendo sucesso no Japão. Horii tentou fugir do esquema complicado dos jogos americanos, tentando criar um mecanismo de jogo que fosse ao mesmo tempo fácil de aprender e difícil de avançar. Seu talento para criar histórias foi logo destaque, o mundo criado por Yuji foi aplaudido por todos os executivos da Enix. Mas nem só de história se faz um jogo e por isso Horii contatou dois amigos para ajudarem no desenvolvimento do jogo: Akira Toriyama e Koichi Sugiyama, que ajudaram a compor o universo que estava nascendo, um desenhando os personagens e o outro compondo as músicas.



Para os japoneses, a série *Dragon Quest* é mais conhecida que o Windows ou Bill Gates. Claro que a música de abertura de *Dragon Quest* é mais famosa que a Nona Sinfonia de Beethoven por lá.



Dragon Quest

Famicom | Japão: 27/05/1986
NES | EUA: 26/05/1989

Cada um deles já era famoso antes de criar o jogo: Yuji Horii escrevia dramas com vendas excelentes, Toriyama era o criador do hit *Dragon Ball* e Sugiyama era um compositor de sucesso. Então criou-se uma expectativa muito grande em torno do novo jogo. Quando finalmente foi lançado, no dia 27 de maio de 1986, foi um sucesso instantâneo. *Dragon Quest* (*Dragon Warrior* nos EUA) foi um dos primeiros jogos a alcançar um milhão de cópias. Com o sucesso, vieram as responsabilidades. Horii foi nomeado o primeiro "Autor de Famicom" pela Enix e foi logo desafiado a criar uma seqüência no tempo mais breve possível. E ele o fez com louvor.



Dragon Quest II

Famicom | Japão: 26/01/1987
NES | EUA: 09/1990

Em menos de oito meses (janeiro de 1987), Dragon Quest II foi lançado, não só com uma história envolvente, mas também com dezenas de novos recursos que não se sonhava ser possível. Você pode controlar até três personagens e enfrentar vários inimigos simultaneamente. Surgiu também o primeiro veículo dos RPGs, um barco que podia levá-lo para qualquer lugar do mapa. Dragon Quest II consolidou a marca, tornando a série um hit de vendas, não só de jogos, mas também de vários brinquedos, vestuário, materiais escolares e incontáveis quinquilharias. Nem é preciso dizer que tudo vendia como água no Saara.



Dragon Quest III

Famicom | Japão: 10/02/1988
NES | EUA: 05/1991



Com todo esse sucesso, claro que problemas iriam acontecer. O tão esperado Dragon Quest III foi lançado no dia 10 de fevereiro de 1988, uma quinta-feira. Foi um caos. Milhares de japoneses deixaram de ir ao colégio ou trabalho para enfrentar filas quilométricas em busca do cartucho sagrado. Houve centenas de furtos de cartuchos de crianças por adolescentes impacientes ou simplesmente mal-intencionados. Este lançamento foi notícia em todo o Japão, e levou as autoridades a proibir o lançamento de qualquer novo jogo da série em dia de semana. Se por um lado foi um marketing negativo, por outro o nome Dragon Quest passou a ser conhecido em todo Japão, até mesmo por não-jogadores. O nome DraQue (apelido dado pelos japoneses) ficou tão famoso que virou sinônimo de RPG no Japão, assim como os japoneses chamavam de Mario qualquer jogo de plataforma, passaram a chamar de DraQue qualquer RPG. E não se decepcionaram. Dragon Quest III conseguiu melhorar o que já era perfeito. A história se passa antes do primeiro Dragon Quest, e faz o jogador encarnar o lendário Roto (Erdrick na versão americana) em sua luta contra o vilão Baramos. Além de ter uma história magnífica, introduziu novos conceitos ao mecanismo de jogo, como o esquema de dia e noite e o surgimento de profissões. Até hoje é considerado por Yuji Horii como sua obra-prima, e mereceu remakes para Super NES e Game Boy Color, com novos recursos para o jogador, como moedas colecionáveis com o desenho de monstros e jogos de tabuleiro, entre vários outros.

Mentes brilhantes

Yuji Horii



Horii é o pai de *Dragon Quest*. Ele criou a história, os diálogos e até mesmo deu as idéias de como os monstros seriam desenhados. Ele até hoje é responsável pela criação dos jogos da série e só relança algum quando sente que pode dar ao jogador uma nova experiência. Para os que ainda não jogaram nenhum *Dragon Quest*, mas gostam de RPGs de videogame, basta dizer que ele foi co-criador simplesmente de *Chrono Trigger*, considerado por muitos o melhor jogo já feito para o Super NES.

Akira Toriyama



Dragon Ball! Pronto, já sabem quem é. Ele é o desenhista de personagens e monstros de todos os *Dragon Quest*, e em grande parte responsável pelo sucesso da série, fazendo com que ela se destacasse entre os jogos de aventura medieval por seu estilo mangá, tão popular no Japão. Por ser também um escritor, captou de maneira perfeita o ambiente de *Dragon Quest*, de forma tal que se fosse feito uma versão com um traço mais adulto (como ocorreu com *Zelda*), os fãs não teriam a mesma receptividade.

Koichi Sugiyama



Quem não lembra das músicas de *Dragon Quest*? Só quem não jogou. Sugiyama foi capaz de transmitir à série um clima totalmente em harmonia com o estilo. A música fervorosa das batalhas, o som ambiente das cidades, os tons sinistros quando se está em um labirinto, tudo é obra dele. Seu trabalho foi tão bem recebido que foi tocado por uma orquestra, dando origem ao primeiro Video Game Concert, em 1987, após o lançamento de *Dragon Quest II*. Desde então, a cada lançamento de um jogo da série, também é feito um CD com as músicas orquestradas, *Dragon Quest Symphonic Suite*, que tem igual receptividade.

Dragon Quest ganhou uma série de animes em duas temporadas no Japão, chamando-se Dai no Daibouken, claro, desenhada por Akira Toriyama. Foi lançada no Brasil sob o nome de Fly.

Hoimi foi um nome criado por Yuji Horii para designar a Magia de Cura em *Dragon Quest*. O nome ficou tão popular que virou uma palavra nova no dicionário Japonês. Se uma criança vê alguém machucado, imediatamente retruca "Hoimi".





Dragon Quest IV

Famicom
Japão: 11/02/1990
NES EUA: 12/1992

Este demorou quase dois anos para ser lançado, mas a espera foi compensada com um novo estilo de jogo. A história foi dividida em cinco capítulos. Em cada um, se controla um personagem diferente, cada qual com suas características e personalidades. No capítulo final, o herói lidera os outros quatro personagens para finalmente destruir o mal que assola o mundo. Um dos personagens foi tão popular que mereceu uma série de jogos. Torneko (Taloon na versão americana), um mercador pai de família com o desejo de ter a maior loja do continente. A narrativa desse jogo e a forma como os personagens se encontram e tomam caminhos diferentes para alcançar o mesmo objetivo foi tão bem criada que deu ao jogo títulos até mesmo fora do Japão, como o de melhor desafio e 2º lugar em melhor jogo de 1993, pela Nintendo Power americana.

Dragon Quest V

Super Famicom
Japão: 15/09/1992



A cada jogo novo, o desafio de criação aumentava. O japonês é um povo exigente, e não aceitaria qualquer jogo ganhar o título de *Dragon Quest*. O Super Famicom já estava fazendo sucesso, e foi escolhido para receber mais um jogo da série. Filas quilométricas se formaram mais uma vez, e dessa vez os japoneses receberam um jogo estranho: você não era o herói! Agora você é um profeta, que sabe da existência de um herói, deve encontrá-lo e guiá-lo para combater o mal. Mas não é só isso. O jogo se passa durante 20 anos! Você começa como criança, passa 10 anos preso e, em um determinado momento do jogo, pode até escolher quem será sua esposa. Será que foi por isso que o jogo não saiu na América? Tema adulto demais? Bom, não se sabe. O que se sabe é que este foi um dos jogos mais influentes já criados. Subitamente, o número de casamentos entre os japoneses cresceu, houve vários relatos de infidelidade, de adultos querendo reencontrar a paixão de infância. No jogo, você tem que escolher entre casar com uma moça que você conhece desde criança ou com uma mulher que conhece há pouco tempo, mas que parece ser seu par perfeito.
Em termos de jogabilidade, muita coisa foi alterada. Agora monstros podem se juntar ao seu grupo, surgiram cassinos para você tentar a sorte e, pela primeira vez, ao completar o jogo, você é convidado para participar de mais um desafio. O jogo, logicamente, foi bem aceito. Mas alguns jogadores reclamaram que o jogo é muito no estilo Famicom, queriam que o visual fosse mais caprichado, ao invés de só mais colorido. Claro, tiveram uma resposta, demorada, porém satisfatória...

Dragon Quest VI

Super Famicom Japão: 09/12/1995



Três anos depois, apareceu *Dragon Quest VI*, o primeiro com monstros animados e com visual refeito, com personagens levemente maiores e com mais detalhes. As cidades foram inteiramente reconstruídas e, como não poderia deixar de ser, modificaram vários aspectos do jogo. O esquema de dia e noite foi substituído por algo como Mundo Real e Mundo dos Sonhos. Agora é possível modificar completamente cada personagem e criar classes novas combinando classes existentes, formando algumas poderosíssimas. A história deixa você o tempo todo se questionando sobre o que é real e o que é imaginário, e indagando-se quem é o verdadeiro mal. Mais uma história muito bem contada e recebida, que infelizmente não viu o mundo ocidental.

Dragon Quest VII

PlayStation
Japão: 26/08/2000
EUA: 31/10/2001



Vários anos se passaram, e, em 2000, após várias revisões, foi lançado para PlayStation *Dragon Quest VII*, que, ao contrário dos seus antecessores, não faz parte de uma história maior. Até agora havia duas trilogias. *Dragon Quest I, II* e *III* formavam o ciclo de Roto (Erdrick) e *Dragon Quest IV, V* e *VI* formavam o ciclo de Tenku (Heaven), um castelo no céu.
Nessa aventura, você é o filho de um pescador e sonha apenas crescer e se tornar um pescador tão bom quanto seu pai. Numa volta ao redor da cidade, você acaba descobrindo que existe um continente perdido. Aí a história começa a se desenrolar, mais uma vez, com vários porquês e respostas ao longo do jogo. Pela primeira vez, você não sabe o que está ameaçando o mundo, aliás, você não sabe nem que o mundo está sendo ameaçado. A curiosidade é o seu guia.

No Japão, existem lojas especializadas em *Dragon Quest*, vendendo de tudo, desde bonecos de pelúcia até roupas em tamanho normal dos personagens, passando até por doces. Tudo com a marca *Dragon Quest* vende bem!







Dragon Quest VIII

PlayStation 2
Japão: 27/11/200
EUA: 15/11/2005



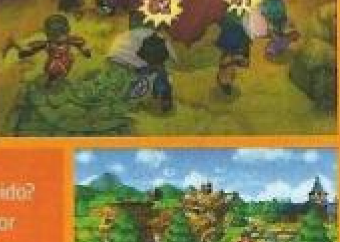


Após várias negociações, a Squaresoft, outra empresa que trabalhava com desenvolvimento de RPGs, responsável pela aclamada série *Final Fantasy*, conseguiu comprar a Enix, formando uma nova empresa: Square Enix. Uma das suas primeiras vitórias foi conseguir comprar os direitos autorais do nome "Dragon Quest" na América e, assim, *Dragon Quest VIII* pôs fim à era *Dragon Warrior*. *Dragon Quest VIII* chegou ao PlayStation 2 em 2004, contando uma história de um vilão que queria dominar o mundo ressuscitando um deus antigo. Mais uma vez está em suas mãos impedir que isso aconteça. Para isso, claro, contando com a ajuda de seus amigos. Mas não termina aqui, não, tem mais de onde veio esse.

Dragon Quest IX

Nintendo DS
Japão: 2007

Quando se começou a pensar que a série estava chegando ao seu limite, cai a bomba: foi confirmado pela Square Enix que, pela primeira vez na história, a continuação da série principal será exclusiva para um portátil. E adivinhem quem foi o escolhido? Nosso amado Nintendo DS! O jogo é apontado por vários sites e revistas como o mais esperado no Japão, e não é para menos: haverá batalhas em tempo real, multiplayer usando Wi-Fi, novas maneiras de interagir com o jogo usando a Stylus e muito mais.
Tudo isso mostra o que essa série representa para o mundo dos RPGs modernos: inovação. E quem ganha somos nós!





O jogo chegou à América com o nome *Dragon Warrior* por problemas legais: a TSR (empresa que fabricava RPGs de mesa) registrou o nome Dragon Quest, que era usado numa linha de produtos para iniciantes.



Séries Paralelas

Monsters

Dragon Quest Monsters - Game Boy Color - 25/09/1998
Dragon Quest Monsters 2 Ruka e Iru - Game Boy Color - Março e abril de 2001
Dragon Quest Monsters: Caravan Heart - Game Boy Advance - 29/03/2003
Dragon Quest Monster: Joker - Nintendo DS - Dezembro de 2006

Dungeons

Torneko no Daibouken - Super Famicom - 1993
Torneko no Daibouken 2 - Game Boy Advance e PSone - 2002
Torneko no Daibouken 3 - Game Boy Advance e PSone - 24/06/2004
Yangus' Mysterious Dungeon - PlayStation 2- 20/04/2006

Slime Morimori

Slime Morimori - Game Boy Advance - Dezembro de 2003
Slime Morimori 2 (Rocket Slime) - Nintendo DS - Dezembro de 2005

Swords

Dragon Quest Swords - Nintendo Wii - Maio de 2007

Itadaki Street

Itadaki Street Special - Dragon Quest vs Final Fantasy - PlayStation 2 - 22/12/2004
Itadaki Street DS - Dragon Quest vs Mario Brothers - Nintendo DS - 2007

Remakes

Dragon Quest I & II reprise - Super Famicom, Game Boy Color - 1993, 1999
Dragon Quest III reprise - Super Famicom, Game Boy Color - 1996, 2000
Dragon Quest IV reprise - PlayStation - 2001
Dragon Quest V reprise - PlayStation 2 - 2004

Nos Estados Unidos, a receptividade do *Dragon Warrior* de NES não foi das melhores. Na época, ninguém sabia o que era RPG e não queriam gastar dinheiro com isso. Para sorte dos americanos, a revista Nintendo Power deu cópias gratuitas de Dragon Warrior para quem assinasse a revista por um ano.

COMUNIDADE

Bomba! Novidades assolam o mundo Nintendo, a cultura mundial é alterada para a eternidade. Calma, não se assuste, foi só uma brincadeira. O incrível universo Nintendo criou raízes muito fortes com jogadores e tornou-se parte do nosso cotidiano. Não há como evitar, a Big N está em todos os lugares!

Defenda-se, jovem Link!

Agora ficou mais fácil fazer o seu cosplay de Link e ganhar os torneios. A empresa True Sword produziu o Hylian Shield e a Master Sword do protagonista da série *The Legend of Zelda* – nosso querido Link. É claro, para evitar acidentes, tudo é feito de plástico, porém os detalhes estão todos lá, e o acabamento é impecável! Imagine só a cara dos seus amigos ao verem você empunhando uma espada, vestido de Link, se defendendo com o emblemático escudo? Se você tem medo de danificar seu investimento, não se preocupe: é possível prender os dois itens juntos, e pendurá-los na parede.
Como a novidade não foi lançada por aqui, você terá de comprá-la em uma importadora. Lá fora, o escudo sai por US$ 74,99 (R$ 150) e a espada por US$ 44,99 (R$ 100), mais impostos inexplicáveis do Brasil.

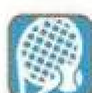


Só não vale acertar o irmão caçula, hein!

RECORDES

Wii Sports

Leitores x Redação



Tennis	Leitores	Redação
Returning Balls	Fernando Benevides: 167	Testa: 101 pontos
Timming Your Swing	Marcílio Ferreira: 65	Testa: 42 pontos
Target Practice	Ivo Perusso: 21	Testa: 37 pontos



Baseball	Leitores	Redação
Hitting Home Runs	Sergio Mazzola: 6232 ft	Testa: 5312 ft
Swing Control	Henrique Gubert: 56	Testa: 41 pontos
Bating Practice	Sergio Mazzola: 27	Testa: 23 pontos



Bowling	Leitores	Redação
Picking Up Spares	Sergio Mazzola: 17	Testa: 17 pontos
Power Throws	Thymonthy Becker: 823	Marco: 769 pontos
Spin Control	Henrique Gubert: 19	Testa: 20 pontos



Golf	Leitores	Redação
Putting	Sergio Mazzola: 10	Testa: 7 pontos
Hitting the Green	Henrique Gubert: 94.0 ft	Testa: 290.9 ft
Target Practice	Sergio Mazzola: 710	Testa: 575 pontos



Boxing	Leitores	Redação
Working the Bag	Antonio Felipe: 45	Fabão: 45 pontos
Dodging	Henrique Gubert: 87	Fabão: 82 pontos
Throwing Punches	Antonio Felipe: 35	Fabão: 33 pontos

A disputa está ficando acirrada, continuem mandando seus recordes para a redação e participe da brincadeira. Mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br com uma foto e o seu nome completo.

ORKUT



Nintendo World no Orkut!

A comunidade da Nintendo World continua crescendo, e as novidades por lá são muitas. O sistema de enquetes está gerando resultados curiosos e a cada dia surge uma nova pergunta, que varia de qual o seu jogo predileto ao pijama com que você dorme. O tópico clássico "Qual a próxima capa" ainda é um dos mais visitados e respondidos, seguido de perto por "Como seria uma NW perfeita?".
É isso aí, para continuar participando da sua revista, passe por lá e deixe o seu recado: http://www.orkut.com/CommTopics.aspx?cmm=276276.

A Nintendo Virtual

Você acha que só os desocupados vivem em *Second Life*? O ambiente virtual em 3D que reúne as funcionalidades das comunidades online tem muito mais a oferecer do que você imagina. Nesse universo, as pessoas têm nome, aparência, casas e até dinheiro. Você interage com os moradores e vive uma segunda vida – quase como no mundo real. E, assim como neste mundo real, a Nintendo não poderia ficar de fora. Acompanhe nosso rápido roteiro e prepare-se para conhecer o que há de melhor no universo N dentro de *Second Life*.



Para começar

-Cadastre-se em www.secondlife.com.br. Você pode optar pelo plano gratuito ou pelo Premium (com mensalidade de R$ 20, permite que você seja proprietário de terras).
-Faça o download do client (cerca de 30 MB – também disponível para Macintosh).
-Conecte-se e comece a explorar o mundo.
-Requisitos mínimos: PC (ou Mac) com 256 MB de RAM, banda larga e placa de vídeo GeForce 2 ou Radeon 8500.



Como viajar

Para encontrar as lojas do nosso roteiro, clique em PESQUISAR (na barra inferior). Selecione a aba TODOS (para garantir os resultados) e, no campo de busca, digite o nome do lugar. Depois de escolher o resultado, clique em TELETRANSPORTAR.
*Algumas dessas lojas podem deixar de existir de um dia para o outro ou mudar de lugar. Mas nós juramos: até o dia do fechamento, elas estavam lá.

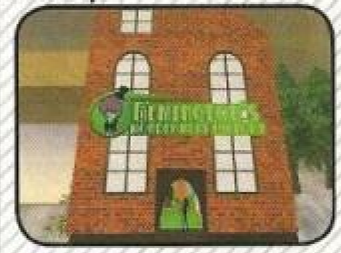


Kirby Avatar Emporium



Onde: Rothbard (119, 218, 31)
O que é: Um bazar temático em homenagem à bolota rosa.
À venda: Chapéu Kirby ($55), textura Kirby ($20).

Remington´s Wonderment Factory



Onde: Orivesi (246, 197, 87)
O que é: Com um visual de Fantástica Fábrica de Chocolate, a Wonderment Factory vende avatares e acessórios variados.
À venda: Avatar Toad ($30), avatar Pikachu ($50).

Insert Coin Arcade



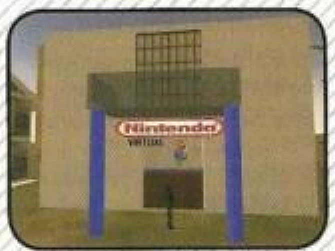
Onde: Berthould Pass (184, 15, 93)
O que é: O paraíso dos fliperamas e outras diversões.
À venda: Joystick Atari (de graça), fliperama (NeoGeo, Frogger, Pong, Pac-Man, Donkey Kong, Tempest por $80 cada).

Link & Ivy´s Fantasy Fashion



Onde: Electra (118, 241, 85)
O que é: Praticamente um brechó do mundo da fantasia. Com muito Link e *Soul Calibur*, é claro.
À venda: Machado ($100), quadros diversos ($40).

Nintendo Virtual Store



Onde: Seventh Eye (151, 112, 35)
O que é: Uma modesta loja decorada com Marios, Links e consoles brancos.
À venda: DS Lite ($150), Wii ($300), Pikachu Acessório ($50).


Nintendo até na segunda vida.

O dinheiro

A moeda oficial de *Second Life* é o Linden dólar (L$). Você pode ganhar Lindens pedindo esmolas ou mesmo comprando com dinheiro de verdade – em reais! A cotação varia de acordo com os valores da vida real: geralmente um Linden dólar custa em torno de R$ 0,62.

Colabore

Conhece algum outro lugar interessante sobre a Nintendo? Mande um e-mail para a Nintendo World contando como chegar lá!

Guia Second Life

Quer saber mais sobre *Second Life*? Não perca o guia Second Life, já nas bancas de todo o Brasil.

INTERVIEW



Super Paper Mario

Os criadores de Super Paper Mario abrem o jogo e revelam o origami intelectual necessário para gerar um jogo de plataforma com múltiplos protagonistas e várias dimensões recheadas de elementos de RPG. Conversamos com três das mentes poderosas por trás de *Super Paper Mario*. O diretor-chefe Ryota Kawade (que também trabalhou no jogo *Paper Mario: The Thousand-Year Door*), o produtor Kensuke Tanabe e o coordenador de jogos Masani Ueda responderam as nossas perguntas sobre a mais recente aparição de Mario.

Linha de crédito: Entrevista originalmente publicada na Nintendo Power 215. Tradução: Andreh Rodrigues.

MR. KAWADE

MR. TANABE

MR. UEDA

Os recursos clássicos de um RPG, num jogo totalmente novo.

You got a Horsetail!
A spring reed that restores 7 HP and cures poison.

Nintendo World: Os jogos anteriores da série Paper Mario eram RPGs. Por que transformar Super Paper Mario em um jogo de plataforma?

Ryota Kawade: Tudo começou depois do lançamento de *Paper Mario: The Thousand-Year Door*, quando eu tive vontade de criar um jogo diferente usando o conceito de *Paper Mario*. Passamos por diversas idéias no estágio de planejamento na tentativa de consolidar um plano que seguisse a linha bem humorada, com puzzles e recursos de níveis que são famosos na série *Paper Mario*, mas tudo isso com um novo elemento que pudesse surpreender os jogadores. Um dos planos propunha fases ambientadas em 2D e 3D. Achamos a proposta muito boa, e foi assim que o jogo se tornou o que ele é hoje.

Kensuke Tanabe: Se criássemos um jogo com o estilo de RPG tradicional visto nos jogos anteriores da série, o novo jogo seria familiar – e os jogadores se sentiriam confortáveis – mas não seria excitante. Para conseguir um estilo totalmente novo, veio a sugestão de alternar entre ambientes bidimensionais e tridimensionais na mesma fase e foi assim que o jogo chegou à sua atual forma. Isso não quer dizer que quisemos complicar as coisas. Alternar entre 2D e 3D ajudará o progresso de jogadores que não estão acostumados com jogos de ação.

NW: Vocês buscaram inspiração nos antigos jogos de Mario?

Kawade: A série *Super Mario Bros.* foi uma das melhores do seu gênero, então buscamos muitas referências. A fusão entre bidimensional e tridimensional é um dos principais conceitos da série *Paper Mario* e quando estávamos na fase de brainstorming sobre o assunto, costumávamos testar os jogos antigos e pensar como tudo aquilo ficaria em três dimensões. Ao mudar do 2D para o 3D, muitas coisas ficam inconsistentes. Foi realmente difícil fazer com que os gráficos ficassem naturais.

NW: Por que decidiram manter os elementos de RPG?

Kawade: Neste novo jogo, mesmo se os jogadores não forem muito habilidosos em jogos de ação, os personagens ficam mais fortes com o decorrer do jogo, facilitando assim a jogabilidade. Para que o jogo seja apreciado pelo maior número de pessoas possível, achamos essencial manter os elementos de RPG.

Na série *Paper Mario*, além do visual e puzzles, recursos como roteiro e diálogos são cruciais. Eu acredito que todos os recursos estão alinhados e acho que os jogadores vão gostar da experiência.

Tanabe: Como meu colega Kawade acaba de dizer, os elementos provenientes de RPG são necessários para que os diálogos e o roteiro não se percam na série *Paper Mario*. Com esses recursos, a série se distingue mesmo dentro do universo de Mario, a exemplo da série Mario Bros.

NW: Quando vimos *Super Paper Mario* pela primeira vez, foi no GameCube. O que muda no Wii? Qual a sua opinião



Ainda não é desta vez que Bowser será a peça principal de um jogo.



Um mundo de maravilhas em um ambiente tridimensional.



O guarda-chuva de papel derrete na água?

sobre a nova plataforma?
Kawade: Um dos principais recursos adicionado ao jogo é a aparição de Anna the Farien (ou Tippi the Pixl na versão americana do jogo) quando se aponta o Wii Remote para a tela. Ela sai em busca de aventuras dentro do universo de *Paper Mario*. É algo divertido de se ver. Além disso, existem diversos comandos que utilizam os recursos do Wii Remote, e também outros recursos e eventos que foram adicionados ao longo da aventura. O Wii é muito parecido com o GameCube no sentido que ele é fácil de usar e muitas coisas podem ser feitas com as suas tecnologias. A inserção do novo controller me inspirou a testar coisas que nunca pude fazer antes.

NW: Pouquíssimos jogos são verdadeiramente divertidos, mas a série *Paper Mario* sempre arrancou boas gargalhadas do público. Qual é a abordagem da equipe em relação a esse aspecto e como foi a relação com a Nintendo of America para ter certeza que o senso de humor fosse igual no contexto americano?
Kawade: Eu acho importante que todo jogo seja apreciado a cada minuto. Minha intenção foi criar um jogo que fosse visualmente engraçado e onde cada mensagem fosse divertida. Ao colocar esses elementos, eu acho que Paper Mario se tornou algo que pode ser apreciado tanto por crianças como por adultos.
Masani Ueda: O senhor Kawade visita a E3 todos os anos. Durante uma visita, marcamos uma reunião com o pessoal da Nintendo of America em uma das salas da E3, onde conversamos sobre roteiro e como tornar a versão americana mais divertida. Depois disso, eu trabalhei para manter a comunicação e expliquei o significado de algumas coisas humorísticas que são comuns na cultura japonesa, daí a equipe americana estudou o jogo por inteiro e completou com elementos que podem ser apreciados pelos jogadores ocidentais. Ou seja, a versão americana traz elementos que não existem na versão original, mas o resultado final do trabalho da equipe americana ficou ótimo.

NW: Bowser se tornou um tipo de astro-cômico na série. Já pensaram que ele poderia ter um jogo próprio?
Kawade: Não temos planos para isso no momento. Mas Bowser é um personagem ótimo, selvagem e engraçado. Quem sabe então não o veremos em algum jogo futuro no qual ele é o personagem principal?
Tanabe: Analisando a trajetória de toda a série Mario, não posso afirmar que o Bowser jamais vai ter um jogo próprio. Mas vale lembrar que ele é o vilão; então precisamos pensar muito antes de mudar o rumo das coisas e colocá-lo no papel de protagonista.

NW: A transição de gráficos 2D para 3D proporciona uma nova perspectiva ao jogo. Onde nasceu essa idéia?
Kawade: Criamos um subgame que foi muito bem aceito em *Paper Mario RPG* (*Paper Mario: The Thousand-Year Door*), no qual os jogadores passavam por uma fase na forma de um Bowser gigante. Eu estava voltando para casa um dia e pensando como poderia melhorar esse recurso, daí percebi que o vagão do trem onde eu estava se parecia com um cenário de Mario e foi aí que me veio a idéia de alternar entre gráficos 2D e 3D.
Tanabe: A idéia veio de Kawade. Quando ele me apresentou a proposta, logo decidi que tinha que fazer uma seqüência. A idéia me pareceu nova e divertida. O que os leitores acham?

NW: Os gráficos no jogo possuem uma qualidade surrealista, como se fossem imagens de um sonho (como é o caso das equações que flutuam no cenário de fundo). Pode nos contar sobre a abordagem da equipe para esse estilo único de arte? De onde vieram as inspirações?
Kawade: Na série *Paper Mario*, os conceitos de "mostrar algo que os jogadores nunca viram antes" e "surpreender jogadores e diverti-los" são ideais muito importantes. A nossa equipe trabalha com muita agressividade para manter esses conceitos em dia. O jogo acontece em uma outra dimensão e o visual nasceu durante as sessões de brainstorming, quando pensávamos em criar um mundo de Mario que não parecesse realmente um mundo de Mario. Gráficos que parecem com algo já visto, mas que são na verdade novos.

NW: O esquema de plataforma representa a nova direção da série ou vocês acham que a próxima versão vai retornar ao bom e velho estilo de RPG?
Kawade: Ainda não sabemos se a próxima versão de *Paper Mario* vai manter esse estilo ou se o formato de RPG vai retornar. Talvez o próximo jogo seja completamente diferente de tudo. Na verdade, queremos sempre inovar e superar desafios para criar jogos que sejam inéditos.
Tanabe: Acredito que nunca vamos retornar ao velho estilo. Como Kawade disse, eu também gostaria de encarar um desafio totalmente novo.

NW: Muito obrigado pela entrevista! Querem deixar algum recado para nossos leitores?
Kawade: Gráficos, roteiro e ação. Seja qual for o item analisado, saibam que o jogo é muito divertido. Espero que todos apreciem esse novo e misterioso mundo de Mario que nunca foi visto antes.
Tanabe: Gostaria que as pessoas fossem mais criativas e tentassem alternar entre os gráficos 2D e 3D em todas as partes possíveis do jogo. Eu acredito que a experiência vai ser totalmente nova e divertida. Eu acho que muita gente vai rir do jogo! A idéia é essa: diversão do começo ao fim.



Novas idéias no novo Super Paper Mario.

NINTENDO MUSEUM

O Museu Nintendo

Encontrar em um único lugar os produtos que fizeram da Big N uma empresa de sucesso nesses mais de 110 anos de história é difícil, mas não impossível. Foi exatamente isso que aconteceu no final do mês de março em Osaka, Japão. A Hankyu Department Store comemorou seu centésimo aniversário com várias atrações. Uma em especial (o Nintendo Museum) superou todas as expectativas. Milhares de fãs puderam viajar no tempo através da história da Nintendo, pois esta empresa japonesa tem muitas coisas para contar e ensinar. Confira um pouco do que rolou nos seis dias de comemoração.

- Daniel Oliveira

Já na entrada, um enorme painel luminoso com uma versão pixelada da dupla Mario e Luigi, além de uma réplica perfeita de aproximadamente 1,50 m do encanador mais famoso do mundo.



O próprio Mario estava lá, recepcionando os visitantes e fazendo a festa do público. Acenava, tirava fotos, distribuía autógrafos etc. Sucesso absoluto com a garotada, que não perdeu a oportunidade de ficar perto de seu personagem favorito.



Outras figuraças da Nintendo também deram as caras para prestigiar o evento. Não estamos nos referindo às criaturas, e sim aos próprios criadores, como Hideki Konno, co-diretor de *Yoshi´s Island* e *Mario Kart*, e também participou no processo de criação dos maiores clássicos do DS como: *Mario Kart DS*, *Metroid Prime Hunters* e *Nintendogs*. Também marcou presença Kenichi Sugino, co-criador de grandes lançamentos, como o Game Boy Advance, *Nintendogs* e o polêmico *Virtual Boy*. Personagens conhecidos estampavam as paredes, canos verdes, cenários, famosos inimigos. Tudo nos remetia ao universo do primeiro jogo do bigodudo.



A euforia do público ao ficar diante de relíquias como as fantásticas cartas de Hanafuda e as dezenas de *Game & Watch* - até a versão *Zelda* estava presente -, se retratavam nos rostos surpresos dos visitantes. Um mais raro que o outro.



Achou pouco? Toda a evolução do famoso Game Boy também estava lá, representada em um mundo de modelos e cores, além de edições especiais.



Centenas de produtos Nintendo aos olhos de quem só queria ver aquilo mesmo. Alguns raros e especiais, como o primeiro console da Big N, o Color Game TV 6 e seu sucessor, o Color Game TV 15.

O visionário criador do Game Boy original e do Virtual Boy, Gunpei Yokoi, foi homenageado e aplaudido pelos fãs. Ele ingressou na Nintendo em 1965, convidado pelo próprio presidente, na época, Hiroshi Yamauchi. Sua função inicial era desenvolver um brinquedo para o Natal. Yokoi, então, apresentou o Ultra Hand, um braço mecânico que não poderia deixar de ser um tremendo sucesso entre o público oriental com 1,2 milhão de unidades vendidas.



Vacuum, um aspirador de pó comandado por controle remoto e o Electronic Love Tester - uma espécie de "medidor de amor" -, utilizado por duas pessoas. Para funcionar, duas pessoas deveriam segurar uma bolota metálica e o aparelho "quantificava a química" entre os dois, prevendo o futuro da relação.

Além de apreciar os vários produtos Nintendo, era possível comprar alguns, inclusive itens raros, como o Golf Pegs, de 1992. Sem dúvida alguma, um prato cheio para colecionadores.



Estavam também expostos o quebra-cabeça chamado *Ten Billion Barrel*; um arremessador de bolas de beisebol conhecido como Ultra Machine e a Nintendo Gun, uma arma de luz cuja tecnologia foi utilizada como ponto de partida para a NES Zapper, a pistola do memorável Nintendinho.



As camisetas estampadas com personagens da Nintendo também fizeram sucesso e se esgotaram em poucas horas de evento. Os jogos clássicos da Big N estavam disponíveis no Virtual Console e os mais procurados eram *Donkey Kong Country* e *Mario Kart 64*.

Não seria nada mau se a Nintendo resolvesse levar esse museu para todos os cantos do mundo, inclusive aqui no Brasil. Só nos resta torcer.

SELECT

E aí, curtiram a seleção da última Nintendo World? Desde então, foram lançados diversos acessórios para o Wii e DS - todos eles importantes adições para quem encara o hobby com seriedade. Além disso, o mercado prova estar aquecido como nunca: o dólar caiu, o poder de compra aumentou, os consoles e jogos Nintendo estão em praticamente todas as lojas do país e muitas novidades estão a caminho. Se você está jogando *Zelda*, temos até uma surpresinha para ajudá-lo a desvendar a nova trama.

Os 300 de Esparta (Livro)

Se você não teve a oportunidade de assistir à adaptação cinematográfica de *300 de Esparta*, de Frank Miller, não se desespere: enquanto o DVD não chega às lojas, vale comprar o livro que deu origem à história, lançado pela Devir. Com acabamento luxuoso (com direito à capa dura e efeito metálico), as 84 páginas narram a história do rei Leônidas, que guiou 300 soldados espartanos em uma batalha contra centenas de milhares de persas sob o comando do rei Xerxes (no filme, interpretado por Rodrigo Santoro). A sangrenta batalha no Desfiladeiro das Termopilas tem um desfecho incrível, encerrando um épico da literatura moderna em forma de graphic novel.



Preço: de R$ 45 a R$ 55
Onde comprar: www.submarino.com.br

USB Remote Control Charger (Wii)

Jogar o Wii é legal pacas, disso ninguém duvida. Porém, trocar a pilha constantemente é tarefa para monges tibetanos. Ou milionários. Ou talvez monges milionários. Bobeiras à parte, a Sanko lançou um kit bastante interessante para os donos do inovador console: o USB Remote Controle Charger traz uma bateria de 1380mA que se acopla ao controller, e provê 8h30 de jogo após uma carga completa de 24 horas. O pacote conta com uma base, na qual você encaixa o Wii Remote após o jogo para mantê-lo sempre carregado. É possível ligar o acessório na tomada, com um adaptador, ou na porta USB do seu computador. Pilhas, nunca mais!

Preço ¥ 3.480 (R$ 60)
Fabricante: Sanko
Onde comprar: lojas de importados

Os Infiltrados (The Departed) - Trilha Sonora (CD)

Quer curtir uma trilha sonora de qualidade que fez muito sucesso no cinema? Então consulte a sua loja de CDs favorita e peça pela trilha sonora do filme *Os Infiltrados*. A compilação traz o melhor do rock irlandês, além de clássicos como The Beach Boys, The Rolling Stones e muito mais.

01. Let It Loose / The Rolling Stones
02. Comfortably Numb / Rogers Waters feat. Van Morrison & The Band
03. Sail On, Sailor / The Beach Boys
04. Sweet Dreams / Roy Buchanan
05. One Way Out / The Allman Brothers Band
06. Baby Blue / Badfinger
07. I'm Shipping Up To Boston / Dropkick Murphys
08. Nobody But Me / The Human Beinz
09. Tweedle Dee / LaVern Baker
10. Sweet Dreams (Of You) / Patsy Cline
11. The Departed Tango / Howard Shore Featuring Marc Ribot (dobro)
12. Beacon Hill / Howard Shore Performed by Sharon Isbin



Imperdível para ouvir em casa, no carro, na escola... Brincadeira! Escola é lugar para estudar.

Preço: R$ 30)
Onde comprar: www.videolar.com

Beyza Leather Case (DS)

Se você trata seu DS com o carinho que ele merece, sabe que o equipamento frágil é digno de uma proteção à altura. É muito chato ver seu console arranhado, sujo, ainda mais tratando de um investimento tão bacana. Pensando nisso, a Beyza lançou uma espécie de case/capa protetora, que muito lembra uma carteira. Com acabamento em couro, ela tem ranhuras para os botões telas, tem uma trava com botão de pressão e até mesmo um compartimento para guardar cartões e documentos. Disponível nas cores preto, branco, marrom, vermelho, fúcsia, azul, verde, amarelo, laranja e rosa. O preço no Japão não é dos mais atraentes - cerca de R$ 100. A longo prazo, porém, o investimento provará ser recompensador!



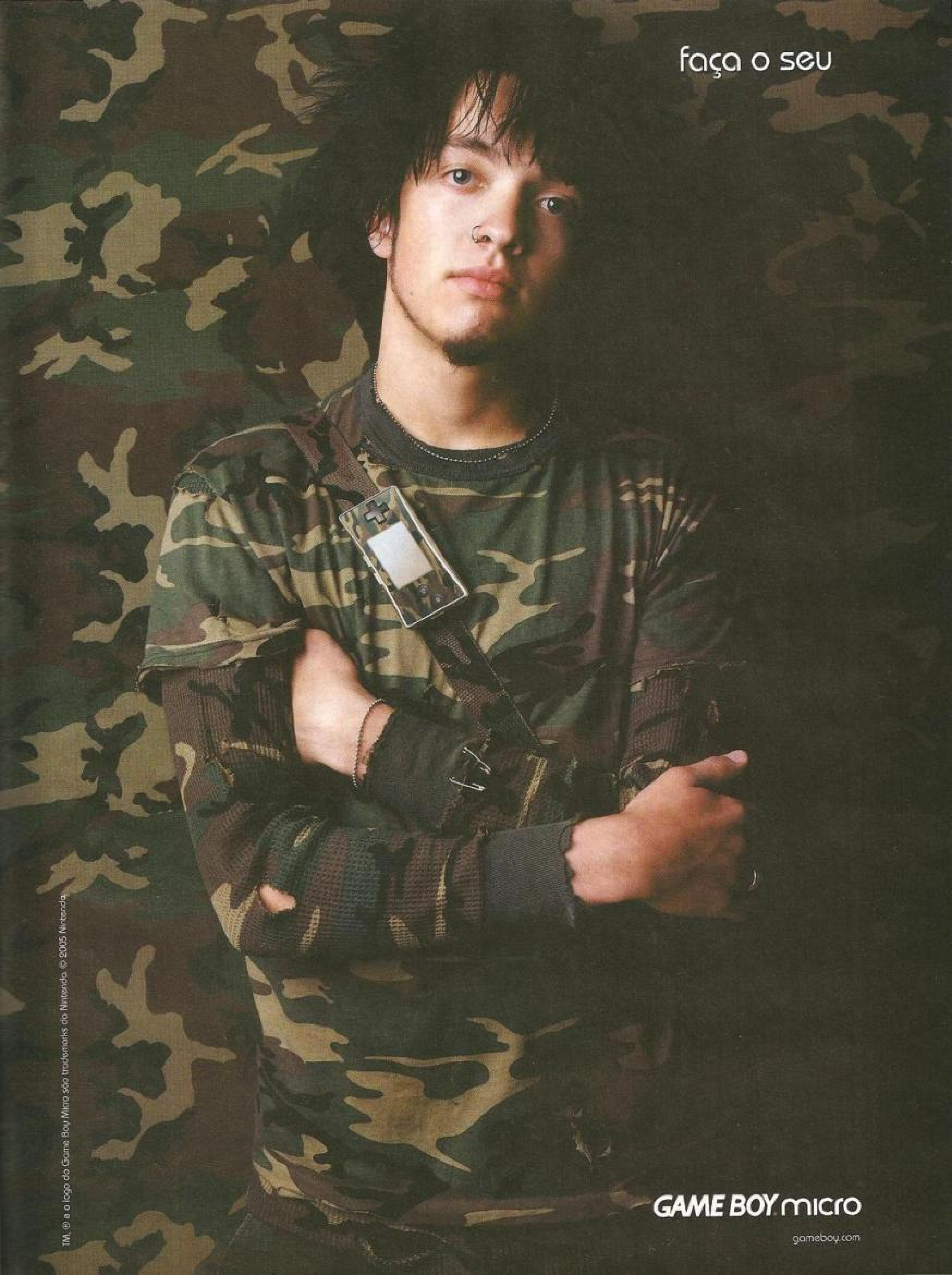
Preço: ¥ 5.980 (R$ 100)
Fabricante: Beyza
Onde comprar: lojas de importados



Piratas do Caribe: O Baú da Morte (DVD)

O pirata Jack Sparrow conquistou o público com seu jeitão malandro, esperto, cheio de truques e artimanhas. O segundo filme da trilogia *Piratas do Caribe* foi lançado em DVD e é uma pedida e tanto para quem coleciona bons filmes ou apenas procura um passatempo por um preço justo. A história se desenrola com diversas cenas de ação, muito humor, tiroteios, monstros do mar, piratas desdentados e até mesmo tribos indígenas correndo atrás dos protagonistas Elizabeth Swan, Will Turner e, é claro, do próprio Sparrow.

Preço: R$ 49,90
Onde comprar: www.americanas.com

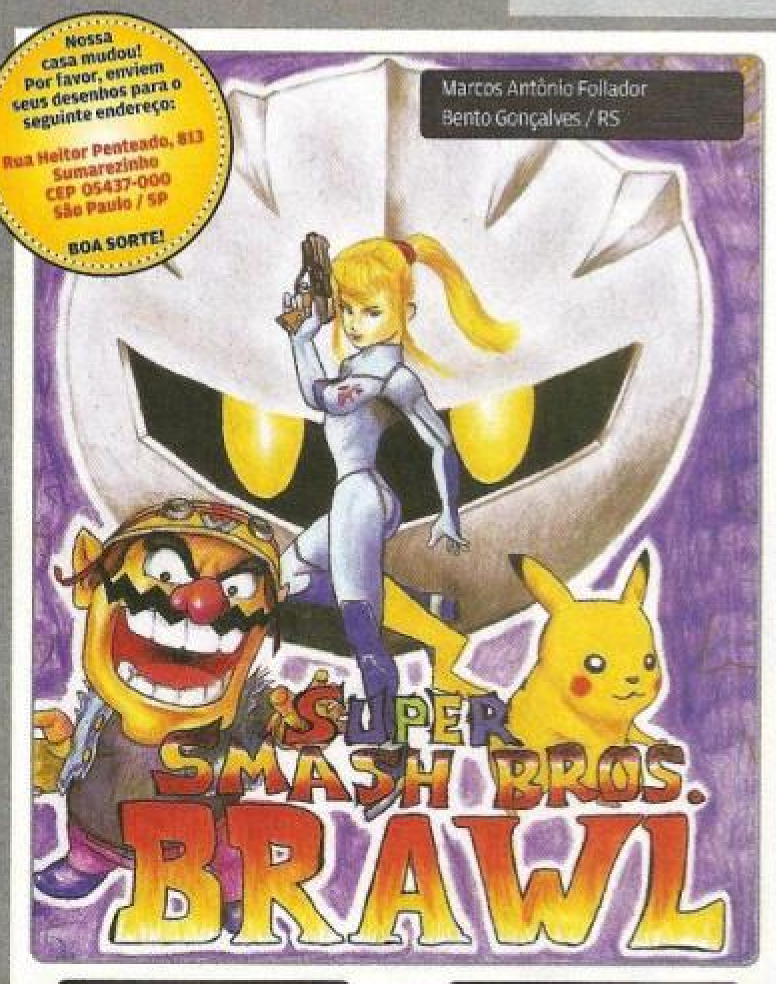

faça o seu
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® e o logo do Game Boy Micro são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.

PICTO ARTE

Nossa casa mudou! Por favor, enviem seus desenhos para o seguinte endereço:

Rua Heitor Penteado, 813 Sumarezinho CEP 05437-000 São Paulo / SP

BOA SORTE!



Marcos Antônio Follador
Bento Gonçalves / RS

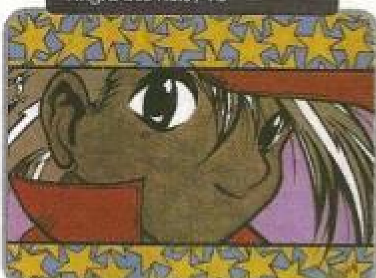
VENCEDOR
Rodrigo Alves
Corinto / MG



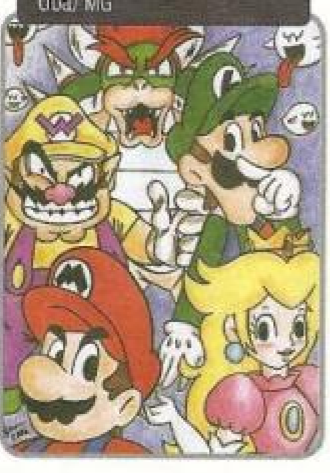
Éderson Leonardo Siqueira
Guaianazes / SP



Diego Ramos de Oliveira
Angra dos Reis / RJ

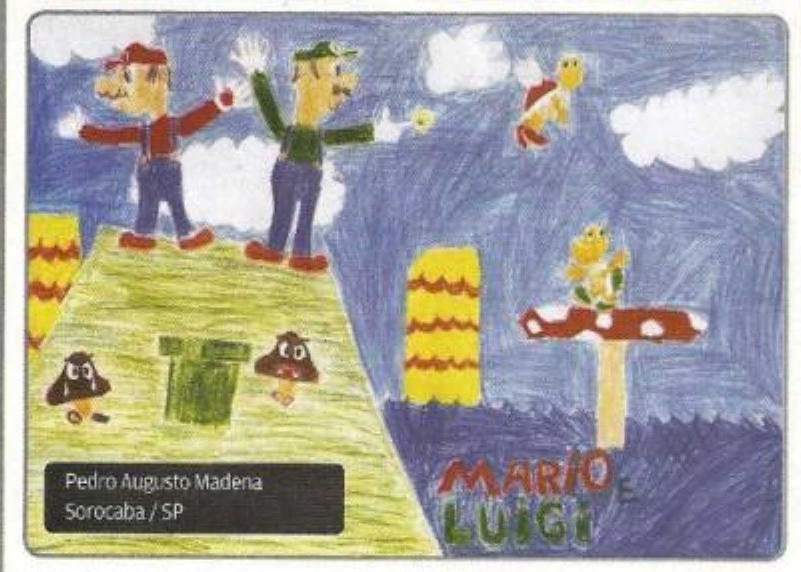


Mateus Ruffato da Silva
Ubá/ MG



Mateus Ruffato da Silva
Ubá/ MG





Pedro Augusto Madena
Sorocaba / SP

PARTICIPE!

Mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Picto Arte – R. Heitor Penteado, 813 - CEP 05437-000 – São Paulo/SP.** Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

GAME MUSIC

Yoko Shimomura



Nascida em 19 de outubro de 1967, a pequena Yoko Shimomura começou a estudar piano aos cinco anos por vontade dos pais. Formou-se pianista e tinha o objetivo de se tornar instrutora de piano. Porém, sempre apreciou jogos eletrônicos e começou a mandar currículos para empresas de games no Japão, mas sem muita esperança de que fosse contratada. Para sua surpresa (e desespero dos pais), a Capcom a contratou.

Assim, Yoko entrou para o grupo Alph Lyla, que compunha músicas para os jogos da empresa. Trabalhou em jogos importantes como *Final Fight*, *The King of Dragons*, *Punisher* e seu principal trabalho na época, *Street Fighter II*, no qual foi responsável pelo tema de todos os personagens, exceto o de Sagat. Esse trabalho lhe rendeu um convite mais tarde, em 2003, para participar de *Street Fighter Tribute Album*, para o qual fez uma releitura do tema de Dhalsim.

Em 1993, deixou a Capcom para trabalhar na Square. Começou com trabalhos pequenos como *Live A Live* e *Front Mission*, até receber seu primeiro projeto solo, *Super Mario RPG*. Outros trabalhos marcantes foram *Parasite Eve* em 1998 e *Legend of Mana* em 1999.

Em 2002, deixou a Square para trabalhar como freelancer. Atualmente, é reconhecida por compor a trilha da série *Kingdom Hearts*, mas também assume outros projetos, como *Mario & Luigi* (GBA) e *Heroes of Mana* (DS).

ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil. Por Fabio Santana (fabio.santana@gameworld.com.br)

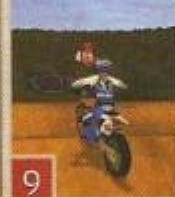
Top 10: MELHORES 2D PARA 3D

Enquanto jogos como *Sonic* e *Castlevania* ainda hoje se esforçam para recuperar sua identidade, mesmo depois de várias tentativas, algumas franquias foram bem-sucedidas ao ganhar uma dimensão extra. Capturar o espírito da obra original e, ao mesmo tempo, fazer com que as mecânicas de jogo funcionem em harmonia com a câmera são os segredos desses 10 jogos.



10 DONKEY KONG 64

O espírito de *DKC* foi expandido... talvez até demais. A aventura era colossal e as fases ficavam ultracomplexas no final. Mas a câmera (quase) não atrapalhava.



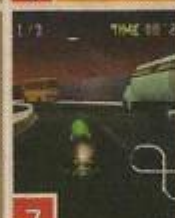
9 EXCITEBIKE 64

Física realista, animações variadas, câmera ajustável e bom editor de pistas compensaram os 15 anos de espera. *Excite Truck* poderia seguir o exemplo.



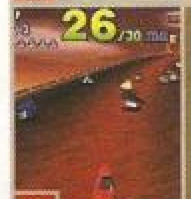
8 RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

A Ubi transportou o visual multicolorido da primeira aventura para um mundo poligonal cheio de vida. Pena que *R3* e *RRR* não mantiveram a qualidade.



7 Mario Kart 64

Considerado até hoje o ápice da série por suas pistas inspiradas e vasto conteúdo. *Double Dash!!* deveria ser equilibrado assim.



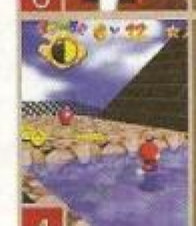
6 F-ZERO X

Esse episódio definiu a cara moderna da série, com muitos veículos na tela e velocidade absurda. *GX*, para GameCube, só melhorou a fórmula.



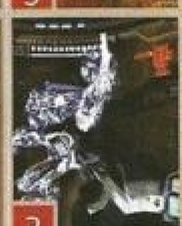
5 PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

O clássico da década de 80 foi revivido em grande estilo, com paisagens paradisíacas e combate refinado. O modelo se manteve firme nas seqüências.



4 SUPER MARIO 64

Pioneiro da plataforma 3D e livre exploração em mundo aberto, inspirou não apenas *Sunshine*, mas praticamente todos os jogos poligonais de plataforma.



3 METROID PRIME

Todos estavam céticos quanto à perspectiva em primeira pessoa. Hoje, ninguém questiona que o modelo criado pela Retro seja o mais adequado para Metroid.



2 METAL GEAR SOLID

Da selva em pixels do NES aos ambientes em três dimensões de *Twin Snakes*, o salto em interatividade e imersão é incomensurável.



1 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Z-Lock, botão sensível a contexto, auto-pulo... As inovações e adequações de *Ocarina* são tantas que estão impregnadas no design de jogos moderno.



Qual é o game?



Ok, estava difícil acertar *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame*, adaptação do PC para o Super NES. Mesmo assim, Alex Juliano Nascimento, Manoel Florêncio Pompeu de Carvalho e Pedro Bollentini Moreira acertaram. Para aliviar, o game desta edição é mais fácil. Certamente, uma legião de fãs vai acertar. Envie seu palpite para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.



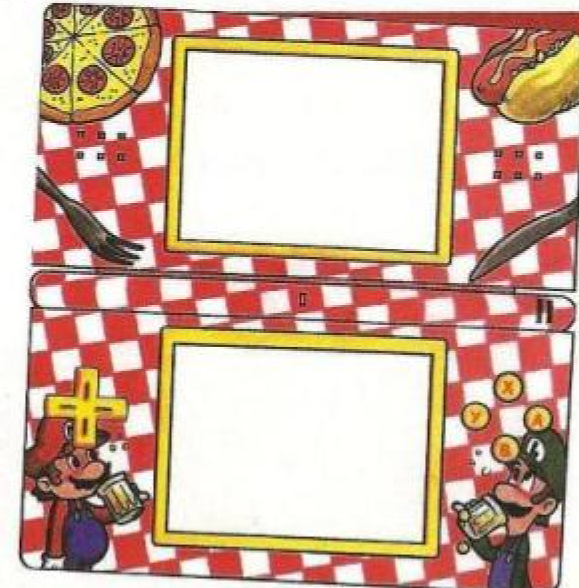
SOLUÇÃO DO MÊS PASSADO: PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME (SUPER NES)

Importante! Não esqueçam de enviar seus dados completos (nome, endereço e telefone) junto da resposta - isso garante a validade do seu e-mail! BOA SORTE!

RESULTADO DA PROMOÇÃO:

"Pintando o DS!"

Participou da promoção? Então dê uma olhada aí para ver se você está entre os 25 sortudos desta edição que receberão prêmios da Nintendo em casa:



1º LUGAR

EDUARDO ELIAS MYR
VOTORANTIM / SP

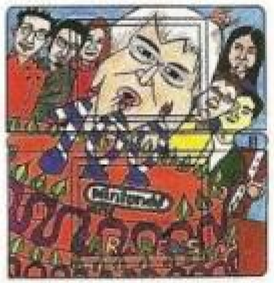
KIT NINTENDO:
1 - NINTENDO DS LITE
1 - CAMISA PÓLO NINTENDO DS
1 - SACOLA NINTENDO + BRINDES



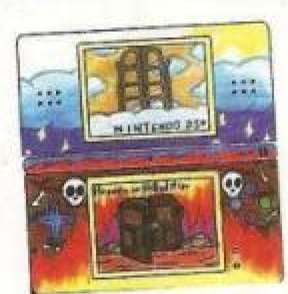
2º AO 10º

PREMIAÇÃO:
1 - CAMISETA BIG BRAIN OU PÓLO + BRINDE

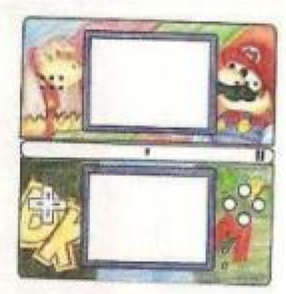




Carlos Soares Aquino Júnior
Cuiabá/MT



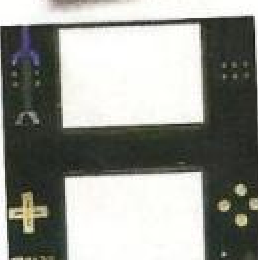
Phellipo Brasiliano O. da Silva
Rio de Janeiro / RJ



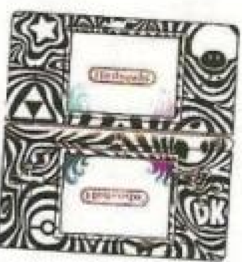
Néri Costa Júnior
Gravataí / RS



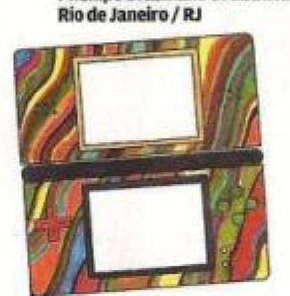
Lucas P. Petrocino
Valinhos / SP



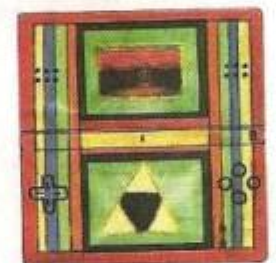
Renato Perussi Sobrinho
Santo André /SP



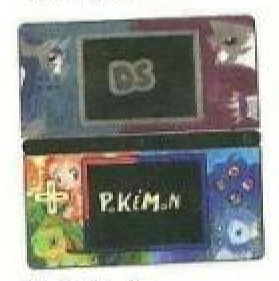
Dashiell Velasque da Costa
São Paulo / SP



Katya de Castro Hockleitner
São Paulo / SP



Dafne Caroline Nogueira Queiros
Indaiatuba / SP

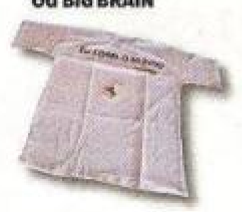


Martin Vansuit
Blumenau / SC

11º AO 25º

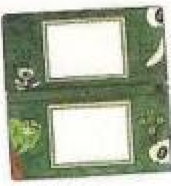
A PROMOÇÃO CONTINUA...
Confira também no site: www.nintendoworld.com.br

PREMIAÇÃO:
1 - CAMISETA MARIO KART OU BIG BRAIN

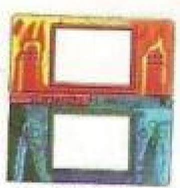




Gabriel Maciel
Campamini
Campo Grande / MS



Ben-Hur Marmo
da Silva
Pirapora de bom
Jesus / SP



Yudsib Te Koga
São Paulo / SP



Alan Campos
Araújo
Recife / PE



Herlon Augusto
Lima do Nascimento
São Paulo / SP



Lucas Alexandre
Liachi
Florianópolis / SC

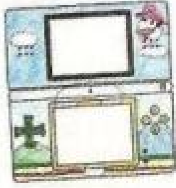
Érica
Flocchini Corrêa
São Paulo / SP



Ênio Augusto
Trzeciak Marques
Curitiba / PR



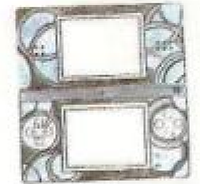
Guilherme Augusto
Mendes Costa
São Paulo / SP



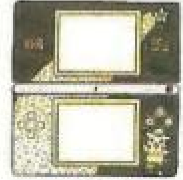
Ludmilla Borges
Borelli
Rio de Janeiro / RJ



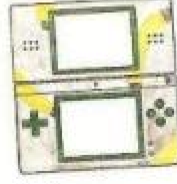
Carlos Humberto
Maestre Dutra
Muriaé / MG



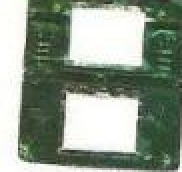
Caio Rufino
Rosalez da silva
São Paulo / SP



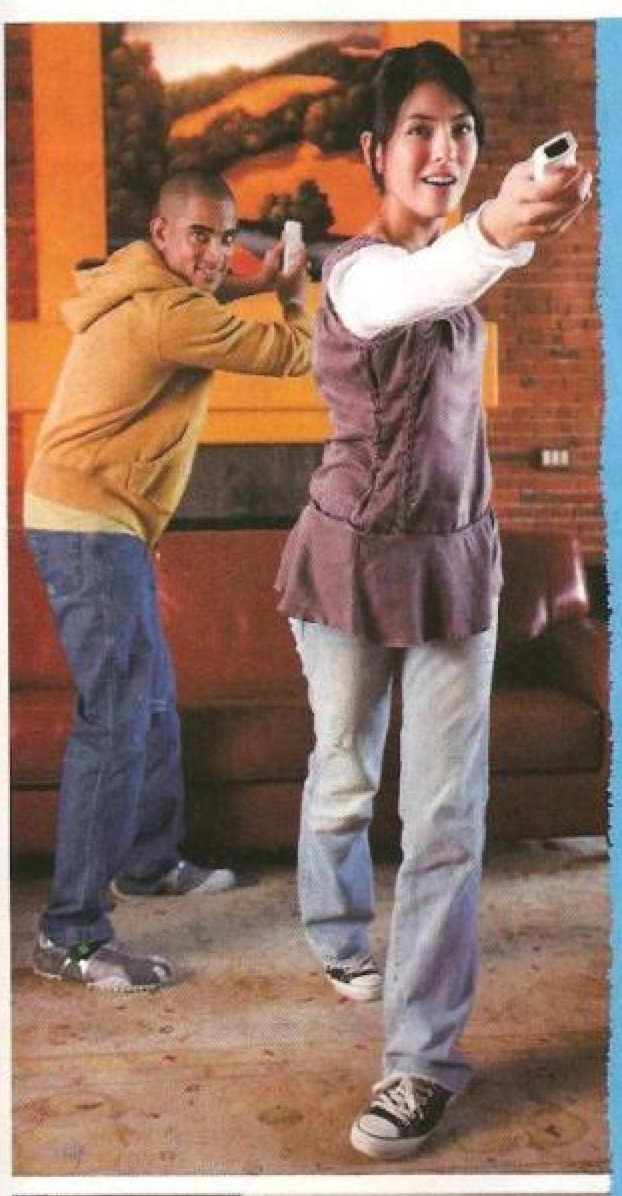
Leonardo Marques
Rabesquine
São Paulo / SP

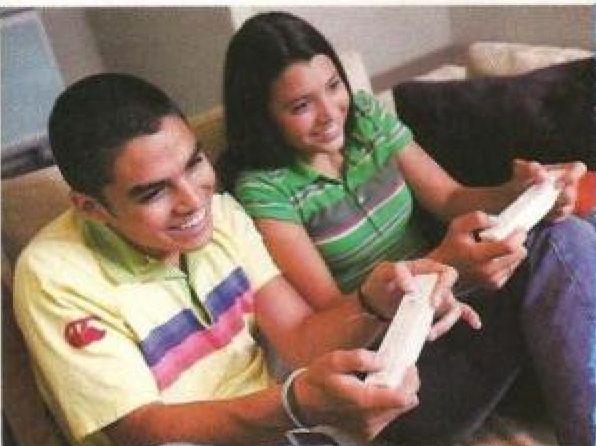


Matheus
Toshiharu Nagao
Londrina / PR



Renan Farias de
Santana
São Paulo / SP







Wii™ Play

Essa é uma nova maneira de jogar. Participe dos jogos como nunca antes. Wii oferece uma experiência inigualável. Você não apenas joga, mas vive o game. Conheça o novo Wii.

www.wii.com



FINAL FANTASY VI

Uma jovem com estranhos poderes e nenhuma lembrança do passado junta-se a um grupo rebelde para fazer frente a um império tirano que planeja despertar os Espers e cometer novamente o mesmo erro do passado, que culminou com a guerra mais sangrenta da história. Serão a fé e a esperança mais poderosas que o próprio poder?

—Fabio Bracht

Comandos Básicos









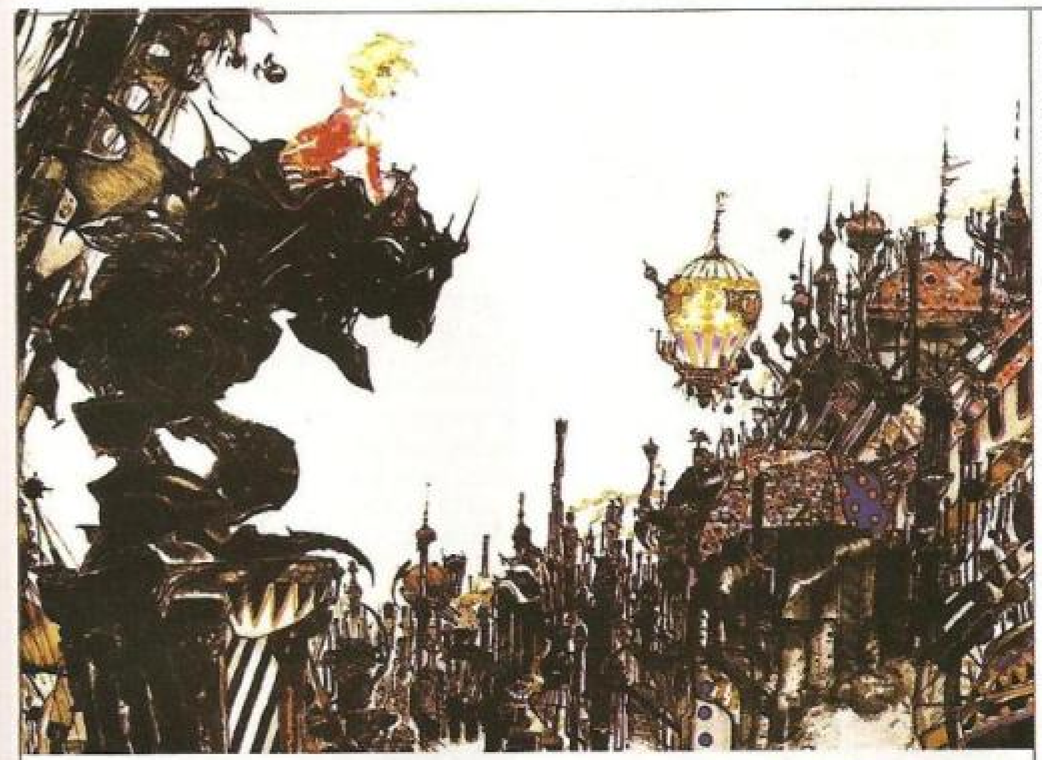
ROW?

Back Row e Front Row são dois modos de estar na batalha. Você alterna entre eles selecionando duas vezes a pessoa no menu. Front Row é o normal e Back Row significa que o poder de ataque estará pela metade enquanto a defesa será dobrada, o que é ótimo para quem é frágil e só usa magias.

EXPLORE!

Por falta de espaço, esta estratégia não entra em maiores detalhes, apenas conta os passos necessários para se chegar ao fim da história. Explore os cenários antes de dar o próximo passo para acumular experiência e não perder itens.





O INÍCIO DE TUDO

Narshe

Ao chegar à cidade, siga em direção norte até a mina abandonada.

Chefe: Ymir
Level: 6
HP: 1.600
Ataque somente o corpo, nunca a concha. Pare de atacar quando o corpo desaparecer.



Continue em direção norte e você achará o Esper congelado. Quando acordar, siga o homem e saia da casa.



Ande pelas minas até ser cercado e cair. Locke chegará bem na hora.



Nesta parte você controlará três grupos, um representado por Locke e os outros dois por Moogles. O objetivo é chegar até o chefe dos guardas, que estará parado bem ao sul, mas sem deixar os capangas alcançar a garota desmaiada. Alterne entre os grupos usando o Select. Ao chegar no guarda, você o enfrentará.

Chefe: Guard Leader
Level: 8
HP: 420
O chefe não é difícil. No entanto, para tornar a batalha ainda mais fácil, você pode chegar até ele usando não o time de Locke, mas o time de um dos Moogles, chamado Mog. Ele tem um ataque especial chamado Dance, que pode ter dois efeitos, ambos devastadores para o chefe.
Depois de salvar Terra, Locke usará uma saída secreta para voltar à entrada da cidade. Saia da cidade pelo lado sul. Você estará no World Map. Ele é a sua ponte entre uma cidade e outra. Siga em direção sul até chegar ao castelo no meio da areia.

Figaro Castle

Entre no castelo e siga em frente para falar com Edgar. No comando de Terra, entre por uma das portas vermelhas antes bloqueadas pelos guardas. Quando chegar ao lado de fora, entre na torre da esquerda e fale com a mulher. Depois volte a falar com Edgar e assista à chegada do vilão Kefka ao castelo. Com Edgar, fale com Kefka e depois volte para falar com Locke. Como Terra, siga Locke até o seu quarto na torre da direita.
Depois do pequeno diálogo, Edgar acordará com seu castelo sob ataque. Fale com o guarda.

Chefe: Magitek Armor
Level: 8
HP: 210
Ataque com Locke, use o Tool Auto-Crossbow de Edgar e fique alerta para usar a magia Cure de Terra quando as coisas ficarem feias. Fora isso, apenas ataque sem parar, o máximo que puder.



World Map

Há uma caverna à sudoeste do deserto e é para lá que você deve ir. Ao chegar à entrada dela, fale com o homem ao lado do Chocobo e entre.



South Figaro Cave

Entre pela única passagem acessível, dê a volta na caverna e saia pela passagem escura. Saia e vá para a cidade de South Figaro.

South Figaro

Bem-vindo(a) à primeira cidade grande do jogo. Aproveite para passar na loja de armaduras, localizada no canto noroeste da cidade, e melhorar a defesa de todos os integrantes do grupo (não esqueça de equipar depois de comprar). Concentre-se sempre primeiro em defesa, depois em ataque e só então em relics ou itens. Afinal, sobreviver é sempre mais importante.
Depois vá ao Inn (hotel), fale com o cidadão parado no balcão para aprender sobre relics, então suba pela escada, atravesse o andar e entre na porta do lado ao sul para chegar ao Pub.
Tente falar com o ninja para conhecer, ainda que

brevemente, mais um personagem: Shadow. Vá para a casa de Duncan no extremo sudoeste da cidade e fale com a mulher. Então saia da cidade. Siga praticamente em linha reta em direção norte até achar a casa solitária. Entre, saia e fale com o velho. Agora volte para o mapa geral e vá para a entrada da montanha à direita.



Mt. Kolts

Embrenhe-se pelas cavernas até avistar um vulto. Siga-o. Entre na segunda caverna e continue até ver uma pessoa entrando em uma caverna. Fale com o sujeito para enfrentá-lo.

Chefe: Vargas
Level: 8
HP: 11.600

Derrote os dois ursos, já que eles o impedem de acertar o chefe. Depois vá com tudo com a magia Fire e a Auto Crossbow de Edgar. Em certo momento, Sabin vai aparecer e interromper a batalha. Depois do diálogo, apenas Sabin restará ao seu lado da batalha.

Use os seus ataques normais até que o jogo lhe ensine a usar o comando Blitz. Você aprenderá vários Blitzes ao longo da aventura, mas por enquanto o jogo lhe pedirá para fazer o Raging Fist. Para executar um Blitz, primeiro você seleciona a opção no menu, então, com o cursor apontado para Sabin, você faz no direcional a seqüência correta (que neste caso é ←, →, ←) e aperta Ⓐ mais uma vez para terminar. Se você fez tudo certo, o ataque será executado e a batalha terminará.

Entre na caverna que Vargas estava bloqueando e você sairá no mapa geral, do outro lado. Agora apenas suba e entre na primeira caverna no lado direito do vale.

Returners Hideout

Fale com o homem, entre pela porta que ele lhe indicar e fale com Banon. Depois, com Terra, explore o lugar e fale com todos. Quando terminar, fale com o homem bloqueando a saída/entrada e saia para falar novamente com Banon. Responda "No" três vezes para ganhar uma Relic. Depois dos diálogos, desça até chegar ao riacho.



Lethe River

A missão aqui é proteger Banon a qualquer custo. A primeira coisa é colocá-lo na Back Row para que a sua defesa dobre. Depois apenas fique atento ao seu HP e use a sua técnica Pray constantemente. Quando o grupo chegar a uma divisão do caminho, escolha "Left". Depois do Save Point, haverá outra divisão do caminho. Escolha "Left" novamente para prosseguir.

Chefe: Ultros
Level: 13
HP: 3.000

Mantenha Banon na Back Row para evitar que ele tome dano desnecessário e use o seu Pray em todos os turnos para manter os personagens sempre com HP alto. De resto, ataque com Blitz, Auto Crossbow e Fire. Tenha alguns Phoenix Down, só para garantir.

Neste ponto, os heróis estão separados em três grupos: Terra e Edgar estão escoltando Banon até Narshe para verificar novamente o Esper congelado, Locke foi para South Figaro verificar os movimentos do inimigo e Sabin... acabou de ser levado pela correnteza, sabe-se lá para onde.

Na próxima tela, você escolherá qual parte da história quer seguir primeiro. Vamos começar com o grupo da Terra, ok?



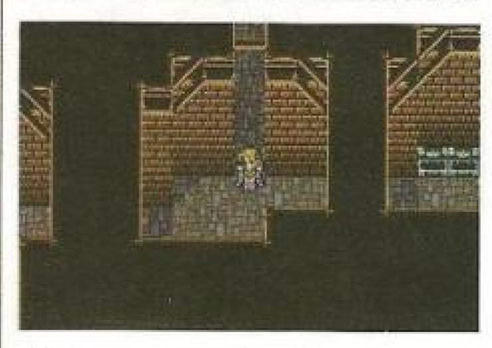
Terra, Edgar e Banon

Siga para Narshe e entre pela passagem secreta nas pedras à esquerda da entrada da cidade. Ande até encontrar uma sala onde um ponto de luz irá mostrar o caminho. Você deve fazer exatamente o mesmo caminho mostrado pela luz ou será atacado por inimigos e voltará do início da sala. Quando chegar ao outro lado, ignore a porta na parede sul e continue normalmente pela caverna até chegar à casa. Depois do curto diálogo, você voltará à tela para escolher qual história prosseguir. A história de Locke é a mais fácil das duas, portanto vamos por ela.

Locke

Suba os dois lances de escada à esquerda e entre no Item Shop. Fale com o mercador ao lado do relógio e roube ("Steal") suas roupas. Agora disfarçado, volte um pouco e entre na casa entre os dois lances de escadas. Desça para o porão, onde você agora pode entrar. Saia da casa e vá ao norte, subindo as escadas ao lado da loja de armaduras. Dê a volta pelos fundos do casarão e roube as roupas do soldado de verde. Fale com os soldados até achar um que sairá do seu posto, liberando a passagem. Vá para o Pub e desça as escadas para encontrar outro mercador. Roube novamente as roupas e você também ganhará a Cider. Volte à casa onde o menino bloqueava a escada e fale com ele. No andar de cima, fale com o velho, então volte e fale para o garoto que a senha é "Courage".

Entre pela passagem secreta e prossiga até a mansão. Lá, suba e use a passagem secreta atrás da estante de livros na sala da esquerda. Entre na primeira porta e fale com Celes, a nova personagem, então escolha a primeira opção para libertá-la. Vá até o guarda e escolha a primeira opção para roubar a chave do relógio. Agora entre na terceira porta e vá até o segundo relógio grande. Escolha a primeira opção para revelar a passagem. O lugar é traiçoeiro e tem muitas passagens aparentemente bloqueadas, mas que você pode passar. Do ponto da foto abaixo...



...dê cinco passos para baixo e três para a esquerda, então vá para baixo até chegar à escada que vai levá-lo a um dos melhores itens do jogo. Você vai encontrar dois baús, sendo um deles com uma X-Potion. Três espaços abaixo deste, há um baú escondido com o item Ribbon. Só existem quatro destes no jogo inteiro e eles servem para impedir qualquer alteração de status no personagem. Equipe imediatamente, de preferência na Celes. Agora saia e procure a escada (no canto sudeste) para sair desse labirinto. Fora da cidade, vá para noroeste, entre na South Figaro Cave e refaça o curto caminho de volta pela caverna.

Chefe: Tunnel Armor
Level: 16
HP: 1.300

Celes tem uma habilidade chamada Runic, cujo efeito é atrair para ela todos os ataques mágicos lançados pelo oponente e convertê-los em MP. Como os ataques mágicos do chefe são poderosos, usar esta técnica o tempo todo é a chave para a vitória.





Sabin

Entre na cabana, fale com o velho e verifique a fornalha amarela. Depois saia e fale com Shadow, o ninja. De volta ao mapa, siga à direita e então para baixo até chegar ao Imperial Camp.
Depois da apresentação de Cyan, use-o para derrotar o general inimigo.



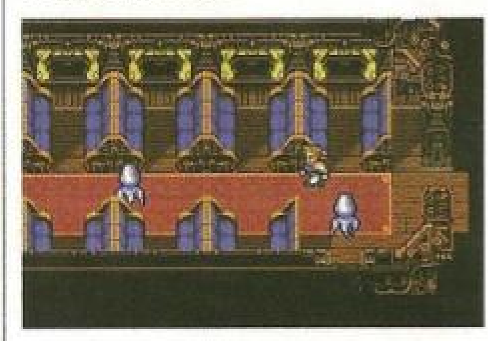
No acampamento, assista ao diálogo e depois da "batalha" fale com Kefka até começar a luta contra os soldados. Depois, com Cyan, vá verificar o rei. Confira o trágico destino da sua família na sala ao lado direito da sala do trono. Com isso, você estará Imperial Camp. Dê uma ajuda a Cyan nas batalhas a seguir, inclusive com as Magitek Armors.
No mapa, atravesse a ponte, desça, passe pela outra ponte e entre na floresta.





Na tela seguinte à da Healing Spring, vá pela saída de cima e entre no trem.

Phantom Train



Vá para a direita e então para a sala ao norte. Fale com o condutor e puxe a alavanca no canto da sala. Depois volte e siga à esquerda até ser encurralado. Salte para a esquerda e puxe a alavanca duas vezes para continuar. O vagão de refeições só pode ser ultrapassado por fora. Continue à esquerda até chegar à sala de máquinas.



Lá, ative a primeira e a terceira alavancas, saia e ative a alavanca na chaminé.

Chefe: Phantom Train
Level: 14
HP: 1.900
Esta batalha é tão fácil quanto jogar um Phoenix Down na cara do chefe. Moleza.
No mapa, entre na caverna a seguir e siga até a cachoeira. Vá até a borda superior e escolha a opção "Jump". Durante a queda, derrote os inimigos até que apareça um de cor diferente.

Chefe: Rhizopas
Level: 13
HP: 775



A criatura tem ataques fortes, mas pouco HP, então a solução é detoná-la o mais rápido possível com Blitz e Bushido.

Mobliz

Uma vez no mapa geral, desça e vá para a direita para chegar à cidade de Mobliz. Compre um ou dois Dried Meat na Item Shop e volte para fora da cidade. Quando o menino aparecer em alguma batalha, use o item. Agora ele vira seu amigo e você aprenderá algumas habilidades com ele. Na batalha, use a habilidade Leap. Assim, ele aprenderá um Rage para cada inimigo que você encontrar. Tente lutar com o maior número de inimigos possível e nunca fique com ele no grupo por uma luta inteira, ou não aprenderá nada. Uma Rage altamente recomendada para se conseguir é a do inimigo Stray Cat.
Mas verifique no Bestiary se você já o enfrentou, pois nessa área só aparecem monstros já derrotados. Vá para a montanha ao sul e ande por lá até Gau achar o Helmet. Quando chegar à cidade, vá para o navio ao sul e escolha a segunda opção.

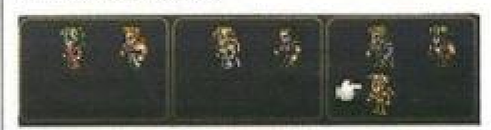
Batalha na neve



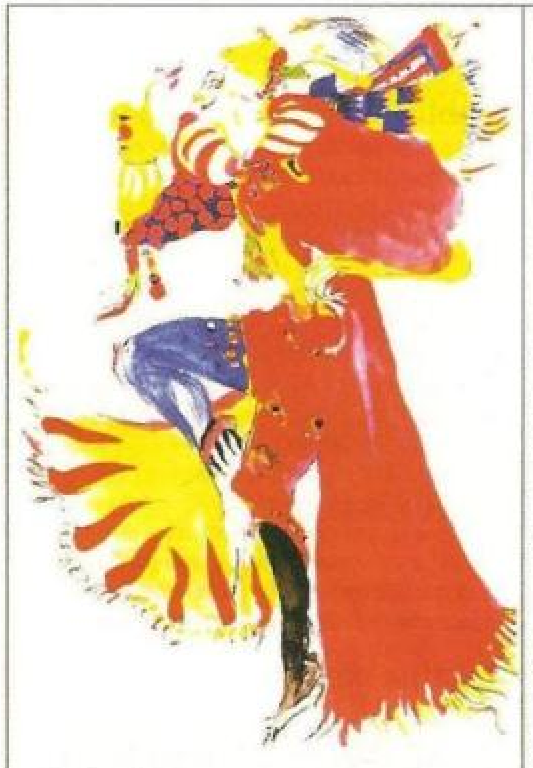
Depois da cena, fique trocando e equipando os personagens com tudo do bom e do melhor. Quando terminar, fale com Banon e monte três grupos.



Uma dica é não colocar as seguintes pessoas no mesmo grupo: Terra e Celes; Cyan, Gau e Sabin. Uma boa é colocar Edgar e Locke juntos, em um grupo que não seja nem o da Terra nem o da Celes. Aqui vai uma sugestão:



Aqui o esquema é o mesmo da parte dos Moogles na caverna. Não deixe os inimigos chegarem até Banon, ao mesmo tempo em que avança até o comandante inimigo.



Chefe: Kefka
Level: 18
HP: 3.000

Como o time que entrará na briga depende unicamente de você, não há uma única estratégia para vencer. Saiba usar bem as características de seu grupo e boa sorte. Se você não foi apressado até agora, deve estar num nível suficientemente alto para vencer com facilidade.



Em busca de Terra

Monte seu time para prosseguir a aventura. Uma sugestão é incluir Celes, Edgar e Gau (só se ele tiver boas Rages). A quarta vaga fica à sua escolha. Siga então para Figaro Castle, no deserto. A porta à direita na sala anterior à do trono leva a um mercador de Tools para Edgar. Fale com o velho no porão à esquerda para viajar para outro continente. Se você tiver espaço no grupo, vá para a vila de Kohlingen logo acima da nova localização do castelo e contrate Shadow no Pub. Agora vá para a cidade de Jidoor, que fica bem ao sul do continente. Fale com os moradores, depois vá para a mansão ao norte e fale com o homem. Saia da cidade e vá na direção nordeste até a cidade de Zozo.



Vá para o Inn e, no relógio, escolha "6", "10" e "50" para pegar a melhor Tool de Edgar: Chainsaw. Depois entre no prédio ao sul e vá subindo. Quando encontrar uma porta que "não entra", ande para esquerda para pular para o prédio ao lado. Prossiga dessa forma até encontrar o caminho bloqueado por um homem de cabelos brancos. Antes de falar com ele, recupere HP/MP de todos.

Chefe: Dadaluma
Level: 22
HP: 3270

A dica é concentrar-se em ataques fortes individuais no chefe e não dar tanta bola aos comparsas que ele chamar. O Blitz Rising Phoenix de Sabin é de grande ajuda.



Com o caminho livre, suba para o último andar. Depois do diálogo, pegue os quatro espers na sala e saia. Depois forme um novo grupo, equipe os espers nos personagens e volte para Jidoor.

Entendendo os Espers

Espers são como as summons em qualquer outro *Final Fantasy*. Para usá-los, você primeiro deve equipá-los nos personagens usando o menu Abilities, então, na batalha, entrar na opção Magic e subir o cursor até aparecer a opção com o nome do Esper. Além de ajudarem nas batalhas, os Espers têm a função adicional de ensinar magias aos personagens, mesmo os não-mágicos. Por isso, você vai começar a ganhar AP junto com EXP nas batalhas. Então, sempre equipe os espers mais fortes.

A ópera

Em Jidoor, fale com o homem na mansão ao norte. Antes de sair, leia a carta no chão. Então saia da cidade, vá na direção sul até a Opera House e prepare-se para uma das melhores partes do jogo.



Entre e leia os diálogos. Já no auditório, saia por baixo e volte para o camarim onde Celes entrou. Com Celes, leia a partitura sobre a mesa e vá para o palco. Você terá que fazer escolhas rápidas, já que a música não espera. Se você errar... Para fazer sucesso, escolha nesta ordem: "O my hero...", "I'm the darkness..." e "Must my...". Depois dance com o príncipe, pegue o buquê e suba até sacada superior antes que a música chegue na próxima parte.



Controlando Locke, leia a carta no camarim, então volte para os assentos e fale com Impressario. Corra para a sala no canto superior direito, fale com o homem e puxe apenas a alavanca mais à direita. Saia e vá para a sala no canto oposto a esta. Evite os ratos o máximo possível para não perder tempo e chegue até Ultros.

Chefe: Ultros
Level: 19
HP: 2.550

Planeje seus ataques de modo a fazer com que o golpe mais poderoso dos seus personagens atinja o chefe pelas costas, assim o dano será dobrado. Com Raging Fist de Sabin ou Chainsaw de Edgar, essa não deve ser uma batalha difícil, mas se você tiver alguma magia baseada em eletricidade, melhor ainda.



De encontro ao império

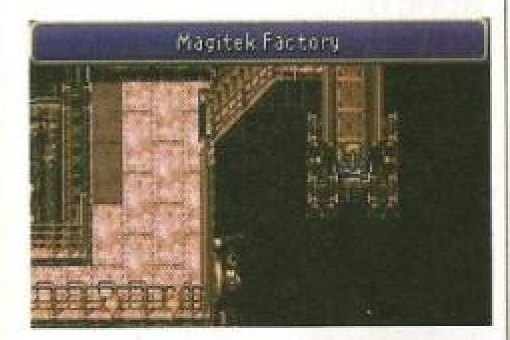
Dentro da airship de Setzer, fale com ele. Ao pousar, atualize os equipamentos e o esper de Celes. Há três



cidades que você pode visitar para comprar equipamentos e conseguir mais informações: Albrook, esta ao seu lado; Maranda, que fica a oeste/sudoeste; e Tzen, que fica no extremo norte. Se quiser, faça um tour por elas e aproveite para evoluir no caminho. Quando estiver pronto, siga para Vector, que fica exatamente no centro do continente, à noroeste do ponto de pouso da Airship. Fale com o velho perto de algumas caixas e responda Yes para prosseguir.

Magitek Factory

O caminho indicado aqui será o mais rápido para chegar ao objetivo. Mas nessa seção é fortemente recomendado que você só prossiga depois de explorar o ambiente em busca de itens e experiência.



Desça as duas escadas e entre no cano à esquerda depois embarque na esteira à direita e também na depois dessa. Na próxima área, a esteira logo à sua frente é o caminho. Depois de ver Kefka, suba na esteira por onde ele jogou os espers, então fale com o da esquerda.

Chefe: Ifrit
Level: 21
HP: 3.300
A habilidade Runic de Celes é uma boa pedida para evitar o dano das magias de Ifrit. Mas o que vence mesmo a briga é uma boa combinação da Tool Chainsaw (ou outra poderosa), da Blitz Raging Fist de Sabin e de uma boa magia de cura.



Depois siga pela porta antes bloqueada e suba as escadas. Passe pelos tubos e fale com o robô bloqueando a passagem.

Chefe: Number 024
Level: 27
HP: 4.777
Mágica não é uma boa opção neste chefe, pois ele muda as suas propriedades e você nunca sabe se o ataque terá efeito. Em vez disso, concentre-se em ataques individuais fortes e, como sempre, mantenha-se usando curas com um dos personagens.



Entre na porta e puxe a alavanca vermelha na próxima sala. Quando retomar o controle, siga Cid no elevador. Salve e fale com ele. Você será jogado na rota de fuga e enfrentará algumas batalhas até chegar ao chefe.

Chefe: Number 128
Level: 23
HP: 3.276
Você precisa derrotar apenas o corpo do chefe, não os braços. Então se concentre nos seus melhores ataques físicos, como sempre.



Chefe: Crane (Esquerda/Direita)
Level: 23/24
HP: 1.800/2.300
Ridiculamente fácil. Com no máximo três ou quatro ataques em cada lado, você pode se considerar vencedor. Provavelmente não vai nem precisar usar curas.

"Save Moogle, save the world"

Para habilitar o personagem Mog, vá até a casa isolada no canto sudeste de Narshe. Você verá Lone Wolf, o "batedor de baús". Saia e persiga-o nas minas ao norte da cidade (vire à direita no primeiro cruzamento da mina, depois não tem como se perder). Ao encurralá-lo, você terá a opção de salvar o ladrão ou o seu refém, o pobre Moogle. A recompensa por salvar Lone Wolf é um ótimo item, mas que você pode conseguir mais tarde. Então salve o Mog e ele estará disponível na Airship.

Volte para a Airship e rume para o Imperial Observation Post, que fica exatamente à leste de Vector, na borda do continente. Atravesse-o para a direita e siga para a caverna. Na parte com lava e pontes de madeira, o segredo é observar quais pedaços nunca desaparecem, e então chegar à parte de terra à direita. Aí as pontes da direita começarão a alternar, e você poderá encontrar o caminho.
Na próxima área, vá seguindo para a direita e puxando as alavancas pelo caminho. Quando chegar a uma parte aparentemente bloqueada, procure a passagem secreta indo para cima e sempre para os lados quando trancar. Você sairá numa parte mais ao norte. Continue à direita, sem pisar nos botões do chão. Desça pela ponte e vá para a esquerda, então pise no botão da plataforma para acessar uma caverna com vários itens, entre eles a espada Ultima Weapon. Saia e continue à direita, até a parte com as pontes desconexas. Puxe a alavanca para movê-las e você poderá cruzar para prosseguir.



Depois de chegar ao portal e assistir à cena, volte para a Airship (desta vez saia pela nova saída, ao sul).

A ameaça Esper

Saia da nave e siga para Vector. Suba até o palácio imperial e fale com o imperador. Depois do papo, você terá quatro minutos para falar com o maior número de soldados no palácio.



Use Raging Fist para acabar rapidamente com os que comprarem briga. Durante o jantar, você será questionado várias vezes, e as suas respostas influenciarão na simpatia do Império pelo seu grupo.



Não há respostas certas ou erradas, apenas melhores e piores. As melhores são: "To our homelands", "Leave him in jail", "That was inexcusable" e "Celes is one of us!". Depois você poderá fazer três perguntas de uma lista. Faça qualquer uma, depois escolha "I still have a few things to ask" e pergunte as outras duas. Mas não repita a mesma pergunta duas vezes! Quando tiver feito as três perguntas, escolha "Okay, let's talk about the espers". A próxima resposta é "They have gone a bit too far", e então você será questionado qual a primeira pergunta feita entre as três anteriores. Depois responda "Take a break" e dê uma volta. Quando voltar e o jantar for retomado, responda "That your war is truly over" e então "Yes".
Desça para receber as suas recompensas de acordo com o desempenho durante o jantar e saia da cidade. Vá para o Observation Post e pegue suas recompensas na casa do meio. Então volte para o mapa e desça para Albrook. Vá para o porto e fale com Leo. Durma no Inn.



Fale com Leo até chegar ao destino. Em terra firme, Thamasa estará à noroeste. Fale com Strago na casa ao norte, então passe a noite no Inn.
Fale com Strago novamente durante o incêndio. Dentro da casa, a seqüência de portas é direita, esquerda, esquerda.

Chefe: Flame Eater
Level: 26
HP: 8.400
Use muito o Lore aquático de Strago. Alterne entre Blizzard (se o chefe não usar Reflect), Cura e ataques normais com o resto.



Vá para as montanhas à oeste no mapa. Lá dentro, dê uma olhada no altar com a luz. Quando Ultros aparecer, lute até Relm chegar. Então basta usar um Sketch. Depois pise no primeiro botão na próxima sala para cair, então suba e prossiga. De volta a Thamasa e no controle de Leo, lute com Kefka.

The Floating Isle

Se quiser fazer alguma coisa "neste mundo", faça agora, pois ao completar a próxima parte, você não poderá mais voltar. Monte seu time e, no comando da Airship, escolha a primeira opção. Lute até Ultros aparecer.

Chefe: Ultros/Typhon
Level: 26/26
HP: 17.000/10.000
Aqui vai depender muito da equipe que você escolheu. De qualquer forma, não é uma batalha difícil. Os chefes têm muito HP, mas seus ataques não são perigosos. Concentre seus ataques em Ultros primeiro, já que ele é mais fraco.



Chefe: Air Force
Level: 25
HP: 8.000
Preocupe-se apenas com o corpo, não com as armas laterais. Esta batalha é mais difícil que a anterior, mas contanto que você use Cura freqüentemente, tudo vai dar certo.



Quando chegar ao continente, fale com Shadow. Suba na parte elevada. Saindo do outro lado, interaja e verifique tudo para achar a saída, que fica um pouco acima do ponto onde você acha um Save Point subterrâneo (pise no botão no canto para revelar). Responda "No" e vá para a esquerda.

Chefe: Ultima Weapon
Level: 37
HP: 24.000
Os seus ataques mágicos são poderosíssimos, então use Runic o tempo todo com Celes.
Se você não a trouxe, é recomendável tentar manter os seus HPs sempre acima de 800 e atacar pesadamente com Shurikens.



Corra para a direita até o ponto de luz e derrote o inimigo bloqueando a passagem. Siga até perto da borda direita e espere por Shadow até o fim.

World Of Ruin

Saia de casa pelo sol e pegue o peixe para Cid.
Fale com ele e, no penhasco, olhe a ave morta.
Volte para casa, leia a carta e use a passagem secreta abaixo do forno para encontrar uma jangada.
Em terra, ande na direção norte/noroeste até Tzen.
Lá, suba até a casa para encontrar Sabin. Salve rapidamente o menino preso no porão e volte. No mapa, siga ao extremo leste até Mobliz. Entre na casa e fale com Terra. Deixe o inimigo vencê-lo. Depois, lute com ele até que fuja.



De volta ao mapa, volte o caminho e siga ao norte quando puder, para a cidade de Nikeah. Fale com o homem na mesa do Pub, então com Gerad perto das lojas. Siga-o. Vá para o Inn falar novamente com ele, então siga para a caverna à sudoeste da cidade. Use a tartaruga para passar para o outro lado e siga até encontrar Gerad.

Chefe: Tentacles
Level: 31-34
HP: 4.000-7.000
Cada um dos quatro tentáculos tem propriedades, fraquezas e forças diferentes. Se quiser, use a habilidade Libra para descobrir, ou simplesmente ataque com dano físico.





Volte para a sala de comando e fale com o velho para ir para Kohlingen. Lá, fale com Setzer no Inn e siga para o ponto indicado.

Darill's Tomb

Entre na porta à direita e verifique a lápide, então suba e aperte o botão. Depois entre pela porta do canto inferior esquerdo do salão maior, desça a escada, aperte o botão, volte, entre pela porta do meio no salão maior e use a tartaruga para atravessar. Repita na próxima sala. Verifique o pilar roxo.

Chefe: Dullahan
Level: 37
HP: 23.450
A velha estratégia baseada em Runic deve funcionar muito bem aqui. Se alguém for congelado, é possível reverter o status atacando o parceiro com Fire.



Reencontros

A partir deste momento, já é tecnicamente possível ir para a última missão do jogo. Bastaria pousar na Torre de Kefka, localizada onde antes ficava Vector. Mas com apenas quatro pessoas, e com elas neste nível, seria impossível ser bem sucedido. Então vamos buscar um por um os nossos amigos (e mais duas novas caras).

• Cyan
Em Maranda, fale com a mulher na casa com flores e leia a sua carta. Responda Yes para ela e verifique o pombo ao lado da casa. Agora volte para a Airship e vá para o mesmo local para onde voou o pombo, que seria a cidade de Zozo. Lá, compre o Rust-Aid do mercador e use-o na porta acima do Pub. Siga pela caverna até achar o samurai.

• Gau
Gau está em Veldt, o seu lar. Basta abrir um espaço no seu grupo, pousar na grande planície à noroeste do mapa-múndi e batalhar com alguns inimigos até que ele reapareça.

• Shadow
Entre na caverna à sudoeste da região de Veldt. Não deixe de procurar pela espada Ichigeki nos baús da caverna, ela será necessária. Ele estará no final da caverna, depois de um chefe.

Chefe: Behemot King (Fase 1/Fase 2)
Level: 43/49
HP: 19.000
A primeira fase não deve ser difícil se você usar a técnica do Runic para absorver as magias do inimigo. Durante a segunda, use o máximo de magias de proteção (Shell, Protect, Regen) e mantenha-se o tempo todo com mais de 1.000 HP, para garantir. Como o chefe tem fraqueza a Holy na segunda fase, use Phoenix Down ou magias de Cura/Revive nele.



Você voltará em Thamasa. Explore a cidade e depois vá para o Coliseum, uma casinha roxa isolada que fica no extremo noroeste do mapa. Fale com o homem na porta e escolha a primeira opção, então a espada Ichigeki. Escolha um personagem e torça. Se você ganhar, recuperará a espada e o amigo.

• Relm
Vá para Jidoor, que fica mais ou menos no centro do "continente" à oeste no mapa. Entre na mansão ao norte, acenda as luzes perto da escada e suba. Examine o quadro do imperador duas vezes, então examine o quadro abaixo dele, que revelará uma porta. Quando encontrar três portas que se alternam, a primeira é a certa. Espere ela abrir e passe. Então passe pelo vão da parede para entrar na porta da esquerda. Dê uma olhada no quadro da armadura e depois siga na direção que a pintura de Maria estiver encarando. Quando enfrentar o demônio do quadro, ataque apenas o demônio, nunca a mulher. Depois de derrotá-lo, olhe na estante de livros para mais um esper.

• Terra
Volte para Mobliz e entre na casa à esquerda. Converse com Duane e siga o cachorro pela passagem, então converse com as meninas.

Chefe: Humbaba
Level: 31
HP: 26.000
Os Shurikens de Shadow serão seus melhores amigos, especialmente se você comprou os mais fortes em Thamasa. Quando Terra vier para ajudar, apenas termine o serviço.



• Locke
Pouse a Airship no centro das montanhas em forma de estrela ao norte de Tzen. Você deverá formar dois grupos (e alternar entre os dois com o botão Select). Deixe em um grupo os seus melhores personagens, e no outro os quatro "menos piores". Lá dentro a coisa é simples: entre com seu grupo um e pise no botão. Isso dará acesso ao seu grupo dois, que deve pisar em outro botão para dar acesso ao grupo um e assim por diante.

• Mog
Está perto do início da caverna ao norte de Narshe. Use a casa ao nordeste da cidade para chegar lá.

• Umaro
Assim que achar Mog, volte para a Airship e coloque-o no grupo. Então entre em Narshe e siga ao norte até poder virar à direita dentro da caverna. Siga até o esper congelado e derrote-o. Pule na abertura que surgir e vá para a esquerda para cair em um buraco. Umaro aparece quando você tira o magicite da caveira em uma das salas dessa caverna.

• Strago
Apenas pouse a Airship em frente à torre azul próxima ao centro do mapa e entre nela com Relm no seu grupo.

• Gogo
Esse personagem é secretíssimo. Pouse na ilha triangular à nordeste do mapa e deixe o monstro Zone Eater comer todos os personagens. Dentro, vá para baixo e siga o caminho sem mistérios. Só não esqueça de usar o Save Point na segunda sala, pois você com certeza morrerá algumas vezes. Para voltar, use Teleport ou volte até o início e suba.

Acabando com a palhaçada

Assim como a caverna onde você achou Locke, esta dungeon é multi-grupo. Você deve usar um grupo para encontrar um botão que vai liberar o caminho para o outro grupo, e assim por diante. Mas aqui você estará usando três grupos em vez de dois, e os inimigos estarão muito mais fortes. Não há segredos, exceto que você precisa ter um ótimo nível (50, 60 ou mais) e equipar as melhores armas, armaduras e relics e ter magias boas (Reraise, Curaga) com a maioria dos personagens. No caminho, você enfrentará Guardian, um difícil chefe que imita as habilidades de chefes anteriores. O segredo é estar preparado e usar as mesmas táticas. Você também enfrentará os três deuses da Warring Triad. E, no final, a batalha definitiva contra o mestre da risada, Kefka. Ele virá em quatro fases, totalizando dez partes! É só uma questão de nível para vencê-lo. Eventualmente, você conseguirá terminar o maior RPG da história do Super NES, do GBA... e agora da sua! (NW)



SEGURANÇA
PROTEJA O PC E SUA IDENTIDADE
DESTRUA AS NOVAS AMEAÇAS
13 SUÍTES COMPARADAS
11 FERRAMENTAS GRATUITAS PARA TE MANTER SEGURO
E MAIS:
• WEB 3.0 A HORA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
• O QUE SEU LAPTOP TEM POR DENTRO?
PC MAGAZINE
WEB 3.0 A HORA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
LANÇAMENTOS
O QUE SEU LAPTOP TEM POR DENTRO?
SEGURANÇA
JÁ NAS BANCAS
FUTURO
ZIFF DAVIS MEDIA
WWW.PCMAG.COM.BR





The Legend of Zelda: Ocarina of Time

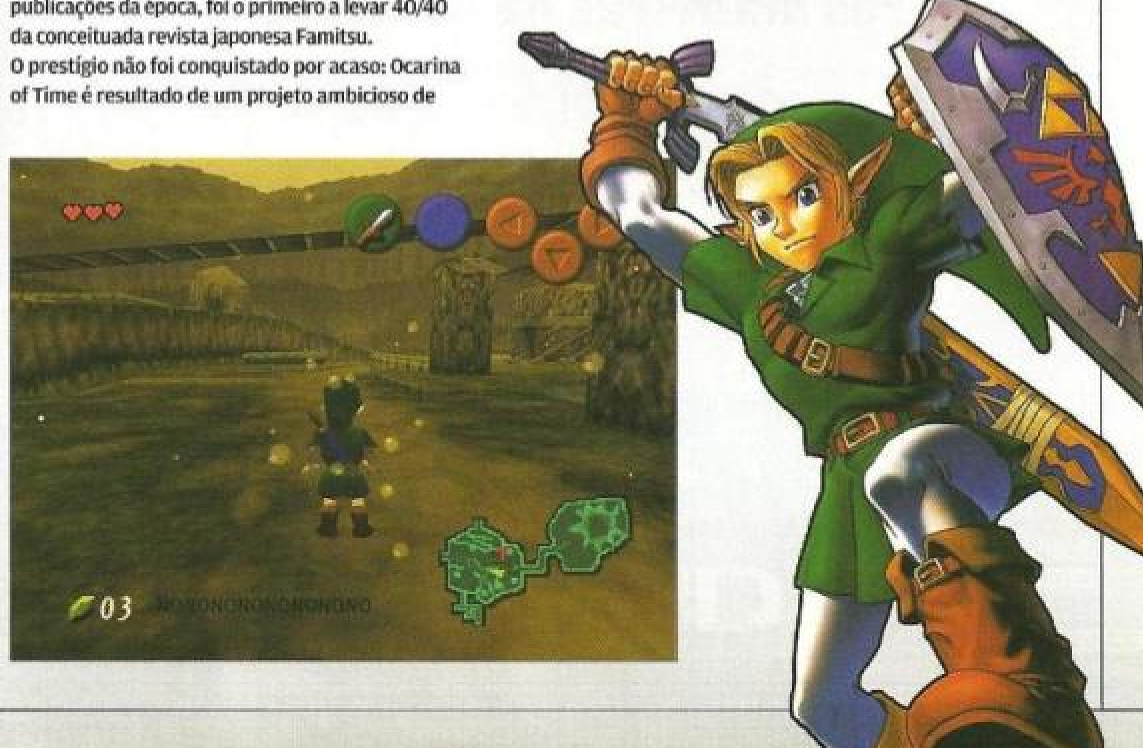
Revolucionário. Sublime. O melhor de todos os tempos. Apenas um grupo seleto de jogos pôde ser adjetivado por tais atributos no decorrer dos anos. E nesse rol uma obra sempre marca presença, reluzindo todo o seu esplendor: The Legend of Zelda: Ocarina of Time, lançado em 1998 para Nintendo 64. Um épico à frente de sua época, que inovou em todos os sentidos..

Na ocasião, entretanto, a Nintendo vivia um período de incertezas. Decerto, Super Mario 64, Mario Kart 64 e GoldenEye 007 resultaram em sucesso, mas a Sony estava em plena ascensão com o PlayStation e uma avalanche de games não menos importantes. Fizeram história Resident Evil, Tomb Raider e, sobretudo, Final Fantasy VII, inicialmente planejado para o N64, porém transferido para o console concorrente, que permitia jogos com maior espaço de memória por adotar o CD como mídia. A atenção ficou voltada para o PSone ainda mais quando Metal Gear Solid, a obra-prima de Hideo Kojima, foi lançada. Contudo, cerca de um mês depois estava marcada a estréia da série Zelda naquela geração com o episódio Ocarina of Time. A expectativa, gigantesca. Somado a todos os fatores supracitados, na ocasião não havia nenhum indício de uma seqüência do aclamado Super Metroid do Super NES, uma vez que seu criador, Gunpei Yokoi, falecera em um acidente de automóvel em 1997. Grosso modo, o cenário se esboçava assim: Mario já havia debutado, Final Fantasy era exclusivo do PSone e nem sinal de Metroid: só Zelda poderia salvar o Nintendo 64. Vale lembrar ainda que o episódio anterior da franquia, Link's Awakening, para Game Boy, havia chegado em 1993. E se considerar um capítulo para uma plataforma de mesa, A Link to the Past do Super NES, de 1991, mais tempo ainda: eram sete anos sem um novo Zelda. Ocarina of Time sofreu uma sucessão de adiamentos porque foi inicialmente planejado para o add-on 64DD e depois transferido para o Nintendo 64, estreando o cartucho de 256 megabits. Satisfatoriamente, o resultado não poderia ser outro senão o sucesso instantâneo: 7,6 milhões de unidades vendidas no mundo todo (inclusive Japão, onde muitos foram obrigados a comprar a plataforma para poder jogá-lo). A maioria da mídia especializada reconheceu a excelência de Ocarina of Time, que além de receber nota máxima em muitas das publicações da época, foi o primeiro a levar 40/40 da conceituada revista japonesa Famitsu.
O prestígio não foi conquistado por acaso: Ocarina of Time é resultado de um projeto ambicioso de cerca de três anos que envolveu mais de 200 pessoas. A produção ficava a cargo de ninguém menos do que o próprio criador da série, Shigeru Miyamoto, que, na ocasião, havia se impressionado com a performance de Eiji Aonuma em Marvelous: Another Treasure Island - jogo de aventura à A Link to the Past para Super Famicom que saiu apenas



Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Console: Nintendo 64
Lançamento original: 1998
Virtual Console: 26 de fevereiro de 2007
Custo: 1000 Wii Points
Genero: Aventura / RPG
Jogadores: 1





The Legend of Zelda: Ocarina of Time

no Japão – e o convidou para ser um dos diretores de Ocarina of Time – os outros eram Toru Osawa, Yoichi Yamada e Yoshiaki Koizumi. O trabalho de Aonuma foi tão excepcional que ele reprisou a função em Majora's Mask (ladeado por Koizumi), Wind Waker e Twilight Princess.

Não há como negar que esses capítulos subseqüentes se sustentam nas novidades introduzidas por Ocarina of Time, jogo responsável por adaptar a fórmula 2D de A Link to the Past para as três dimensões. Utilizando uma engine modificada de Super Mario 64, Ocarina of Time possuía visual transcendental para a época, representando as variadas locações de Hyrule de maneira magistral: desertos, florestas e ambientes aquáticos eram infestados por diversas minúcias.

O mundo, aliás, era gigantesco, sendo necessária a montaria da égua Epona para transitar entre uma região e outra. Lugar repleto de itens para coletar – tais quais Piece of Heart e Gold Skulltula – e sidequests para fazer, como a pescaria. A imersão ao explorar cada recinto daquele local tão vasto e convincente aumentava ainda mais com a variação entre dia e noite, que não apenas alterava a rotina dos vilarejos (as lojas fechavam no período noturno), como também indicava o surgimento de inimigos distintos para cada tempo.

A trilha sonora, por sua vez, era memorável – ouvir o tema de Hyrule no mundo nunca cansava. Havia ainda faixas surpreendentes, como a de Gerudo Valley em estilo flamenco, além de melodias clássicas da série. Além disso, por meio da ocarina, que permitia fazer nascer o sol, chover e outras ações, as músicas se tornavam interativas ao tocá-las nota por nota com o controle.

Já a história começava de maneira frívola, mas ficava cada vez mais substancial e épica graças à narrativa cinematográfica, às reviravoltas surpreendentes, como a revelação que a misteriosa figura do Sheik era a Princesa Zelda, e aos momentos marcantes, tal qual a transformação de Link criança em adulto. Mas não eram essas apenas as situações inesquecíveis: o design genial das novas dungeons, sendo a mais escabrosa de todas a Water Temple, oferecia puzzles inteligentes e criativos.

No que concerne a jogabilidade, o sistema de mira foi revolucionário. Pressionando Z, o alvo travava no inimigo e, controlando o analógico, Link se movimentava lateralmente, permitindo assim usar de maneira intuitiva o arco e flecha, hook shot, martelo e outros itens. Essa inovação foi tão grande que até jogos recentes como Metroid Prime adotam o princípio. Todos os botões do controle eram usados – suas funções ficavam indicadas no canto superior direito da tela, uma característica que perdurou nos capítulos seguintes. Outra novidade ficava por conta dos comandos sensíveis ao contexto, em que o mesmo botão podia assumir diversas funções de acordo com a situação, um conceito usado posteriormente em diversos títulos, como Resident Evil 4, Kindgom Hearts II, Tomb Raider: Legend e God of War. E ainda Beyond Good & Evil e Okami foram influenciados pela fórmula de Ocarina of Time.

É justamente por isso que The Legend of Zelda: Ocarina of Time é lembrado até hoje: seu legado está em todo lugar. NW



Três maneiras de controlar

Plataforma	Wii Remote	Classic Controller	GameCube
NES	Sim	Sim	Sim
Super NES	Não	Sim	Sim
Nintendo 64	Não	Sim	Sim
Mega Drive	Alguns	Sim	Alguns
TurboGrafx-16	Sim	Sim	Alguns

Últimos lançamentos

NES - 500 Wii Points
Elevator Action
Tecmo Bowl
Excitebike
Teenage Mutant Ninja Turtles

TurboGrafx 16 - 600 Wii Points
New Adventure Island
Chew Man Fu
Double Dungeons
Splatterhouse
Dragon's Curse

Mega Drive - 800 Wii Points
Bio-Hazard Battle
Sword of Vermilion
Sonic Spinball
Beyond Oasis

Super Nintendo - 800 Wii Points
Super Ghouls 'n Ghosts
Romance of the Three Kingdoms IV: Wall of Fire

Super Nintendo - 800 Wii Points
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Star Fox 64

Nintendo World

EDITOR
André Forastieri
PRESIDENTE
André Martins



REDAÇÃO
Odair Braz Junior Diretor de Redação
Fabio Santana Editor Executivo
Ronaldo Carlini Testa Editor

Orlando Ortiz, Renato Bueno, Ricardo Farah, Rodrigo Guerra Redação

Carla Médici, Delfin dos Santos, Homero Letonai, Robson Teixeira e Marco Souza Designers
Henrique Minatogawa Revisão e textos

Alexei Barros, Daniel Oliveira, Douglas Vieira, Fabio Bracht, JP Nogueira, Mario Cruvinel, Thiago Furlan, Rodrigo Amaral, Rodrigo Ortiz, (Eedos), André Rodrigues (tradução), Carlos Fiorin (ilustrações) Colaboradores

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves Gerente Comercial
Leandro Ribeiro Gerente Comercial de Assinaturas
Cinthya Miller e Oswaldo Junior Assistentes Comerciais
João Luiz Atendimento ao leitor

PUBLICIDADE
Alberto Kadaoka (Kada) Gerente de Publicidade
Isac Guedes Coordenador de Publicidade

WEB
Fernando Nogueira Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jacson Supervisor Técnico

FINANCEIRO
Priscila Santos Gerente Financeira

Nintendo World 104, abril de 2007
é uma publicação da Futuro Comunicação
ISSN 1516-1892

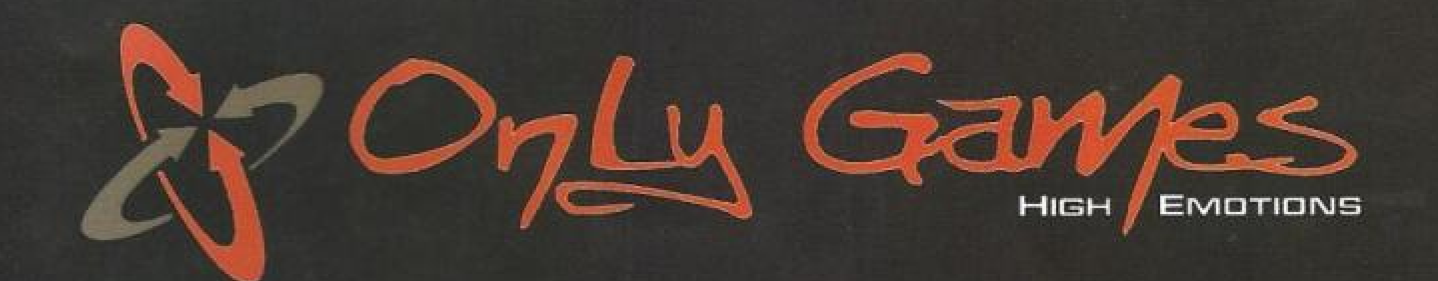
REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo/SP CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6088 ramal 118
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações)
E-mail: assinaturas@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Tels.: (11) 6877-6056/6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6088 ramal 130
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho - CEP 05437-000 SP - SP

PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Fone: (011) 6877-6051/6877-6052
6877-6053/6877-6054
Fax: (011) 3673-9347

Impressão CLY
Distribuição DINAP





www.onlygames.com.br

SHOPPING CURITIBA, LOJA 253
TEL: (41) 3233-4771
(41) 3233-6056



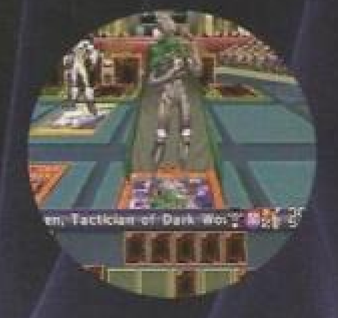




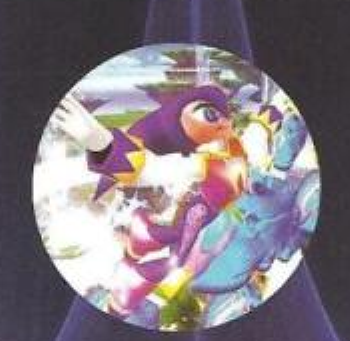


BEM VINDO

AO MUNDO DAS EMOÇOES







PATROCINADORA OFICIAL DOS SITES:
www.ngmonline.com.br
www.n-planet.com.br
www.wii-brasil.com





NINTENDO GAMECUBE.
GAME BOY ADVANCE